SUPER GAMEPOWER

Edição Especial de Natal: 76 páginas!

Nº 57
R$ 4,00
NOVA CULTURAL
6642
ISSN 0104-611X
9 770104 611006 00057

P.STATION

SPYRO THE DRAGON Detonado!

NINTENDO 64 A TODA:

Rush 2
WipeOut 64
Extreme G2
Cruis'n World

P.STATION QUENTE:

Beat Mania
Duke Nukem Time to Kill

MARVEL vs. STREET no SATURN:

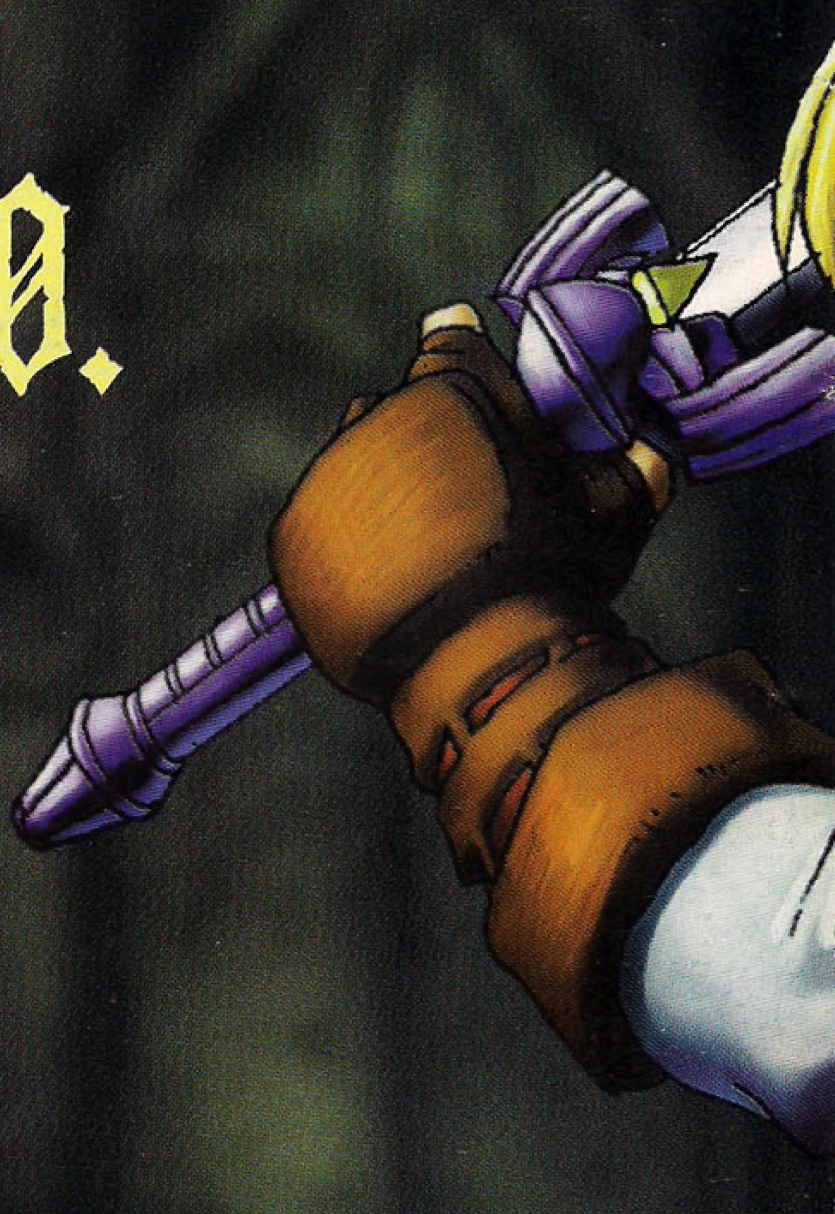
Dicas, combos e todos os golpes

GAMEPRO DIRETO DOS USA

www.sgp.com.br

F/NAZCA S&S

Toda magia e o encanto de uma espada cravada no peito.



THE LEGEND OF ZELDA®

OCARINA OF TIME™

Prepare-se para o game mais aguardado de todos os tempos. Participe das aventuras de Link neste épico em ambientes medievais totalmente tridimensionais. Viaje no tempo com gráficos impressionantes.

Inclui exclusivo guia de jogo em português.

NINTENDO 64

1 unico Jogador

Compatível com Rumble Pak™

Visite nosso site: www.nintendo.com.br - Para saber onde encontrar ligue:
BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234

Nintendo®
by gradiente

TM, ® e o logo "N" são marcas registradas de Nintendo of America Inc.. © 1998 Nintendo of America Inc.. Produto produzido na Zona Franca de Manaus

SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

NINTENDO 64

Battle Phoenix 64	41
Body Harvest	22
Cruis'n World	47
Extreme G2	46
FIFA '99	17
Let's Smash	53
Magical Tetris Challenge	21
NBA Live '99	53
NHL '99	52
Pokemon	41
Quake II	14
Rush 2: Extreme Racing USA	45
Scars	51
South Park	16
Top Gear Overdrive	47
Virtual Pool	41
Wipe Out 64	44

SATURN

Astra Super Stars	40
Capcom Generation 1	40
Keryotossel	40
Marvel Vs. Street Fighter	24, 42
Shining Force III – Scenario 3	26
Steam Hearts	27

P.STATION

A Bug's Life	15
Alien Resurrection	19
Beat Mania	28
Blast Radius	17
Capcom Generation 1	40
Cool Boarders 3	50
Destrega	30
Duke Nukem: Time to Kill	34
FIFA '99	17
G-Police: Weapons of Justice	15
King of Bowling 2	40
NBA Live '99	16
Ninja: Shadows of Darkness	35
Odd World: Abe's Exodus	32
Quake II	14
Rally de Africa	51
Saga Frontier 2	21
Small Soldiers	31
Spyro the Dragon	62
Streak	49
Test Drive 5	48
The Contract	17
X-Men	16

DREAMCAST

Aero Dancing	19
Buggy Heat	19
Carrier	19
Geist Force	21
Grandia 2	20
Sega Rally 2	18
Virtua Fighter 3tb	18

PC

Commandos	37
Indiana Jones and the Infernal Machine	17
Israeli Air Force	36
War Games	38

ARCADE

The Last Blade	20

MEGA

Shining Force I	72

Ilustração de Capa: *HECTOR GOMEZ*

FIM DA SAGA
Shining Force III (Saturn) ganha seu último cenário (página 26)

VELOCIDADE DA LUZ
WipeOut 64 lidera os games de corrida do Nintendo 64 (página 44)

LIBERTAÇÃO DOS DRAGÕES
Saiba como fazer Spyro recuperar diamantes e libertar dragões (página 62)

BOM DE BALANÇO
Beat Mania testa o seu ritmo no P.Station (página 28)

ESPORTE TOTAL 44
Um show de corrida em 10 páginas de esporte

CIRCUITO ABERTO 10
Troque seu console neste Natal

DETONADO 62
Em 183 fotos e 10 páginas, SGP dá todas as manhas de Spyro

PRÉ-ESTRÉIA 14
Virtua Fighter III e Sega Rally 2 vêm aí para o Dreamcast

FLASHBACK 72
A versão para Mega de Shining Force I

PAINEL 40
Sessão nostalgia da Capcom e Pokemon no Nintendo 64

GOLPE FINAL 42
Como fazer para detonar em Marvel vs. Street

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

NINTENDO 64

Banjo-Kazooie	58
Bust a Move	60
Chopper Attack	60
Cruis'n World	58
Iggy's Reckin' Balls	57
Nascar '99	56
Rampage World Tour	56
Robotron 64	60
Duke Nukem: Time to Kill	59
Mega Man Legends	60
NFL Blitz	61
NFL Gameday '99	60
Nightmare Creatures	56
Spice World	59
Test Drive 5	58
WCW/NWO Revenge	59

P.STATION

Command &Conquer	
Red Alert: Retaliation	57
Destrega	58

SATURN

Brain Dead 13	58
Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter	54
Vampire Savior	59

SGP CARTAS

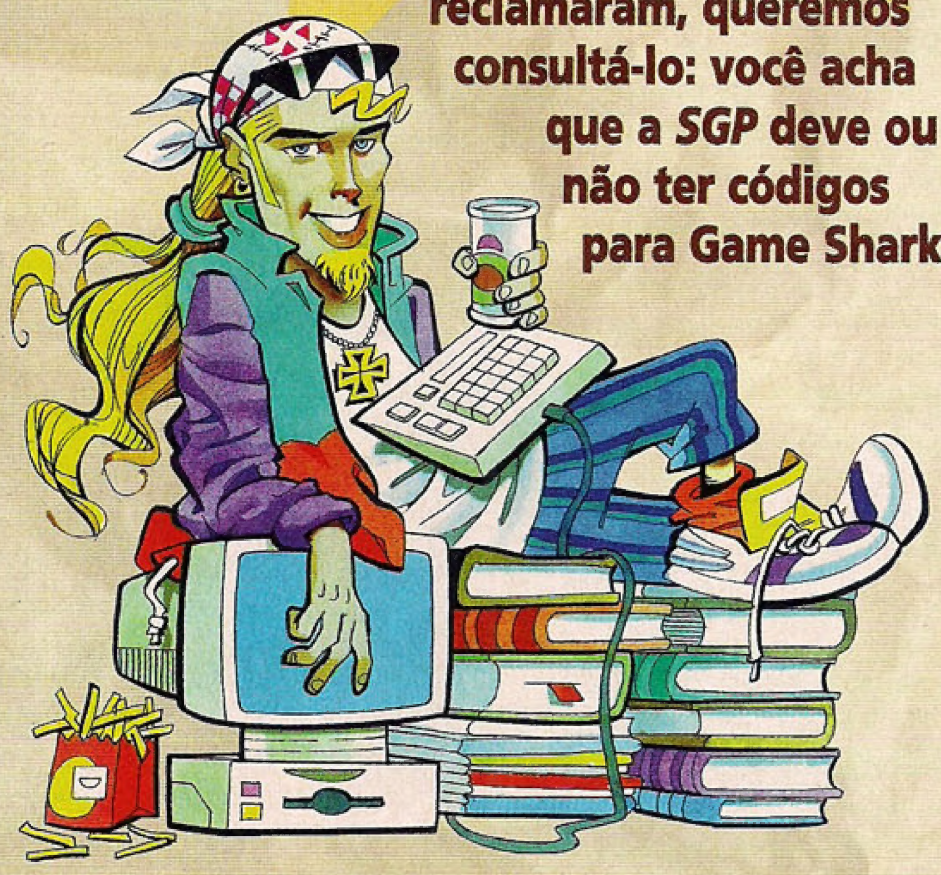
E então, levou ou não levou o dragão pra casa? Se não levou, tá levando agora! E junto com o Tribal! Papo de maluco o escambau! Spyro, o simpático dragãozinho da capa, mostra que Mario tem um concorrente de seu nível. E o Tribal da tatuagem, que eu descolei de presente de Natal pra vocês, tá pra lá de animal! Comigo é assim, fogo tatuado. E os soturnos do Saturno podem ir ficando alegres, pois reservamos dicas, combos e todos os golpes de *Marvel vs. Street*, mais um crossover de primeira da Capcom. E tem muito mais pra vocês delirarem neste Natal: oito páginas recheadas de dicas, outras oito de Pré-Estréia, Beat Mania, um game cheio de balanço para P.Station, e uma seleção inesquecível de corridas para o Nintendo 64!

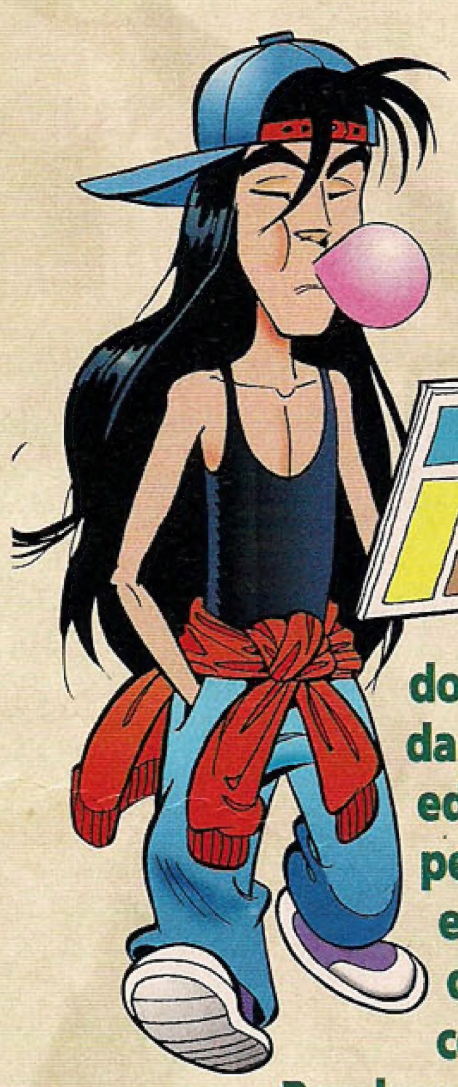
Feliz Natal, galera!

O CHEFE

BILL GAMES

A questão que eu vou propor para vocês este mês foi extraída diretamente de cartas de leitores que chegaram à redação. Tem gente chiando porque a *SGP* não publica códigos para Game Shark. Para quem não sabe, o Game Shark é um acessório que você acopla ao videogame e com o qual você pode digitar códigos não previstos na programação original dos jogos. Portanto, pode-se dizer que, ao usá-los, você está "enganando" o jogo, alterando o desafio que foi proposto. Bem, até agora, não tínhamos dicas para Game Shark. Mas, como alguns leitores reclamaram, queremos consultá-lo: você acha que a *SGP* deve ou não ter códigos para Game Shark?





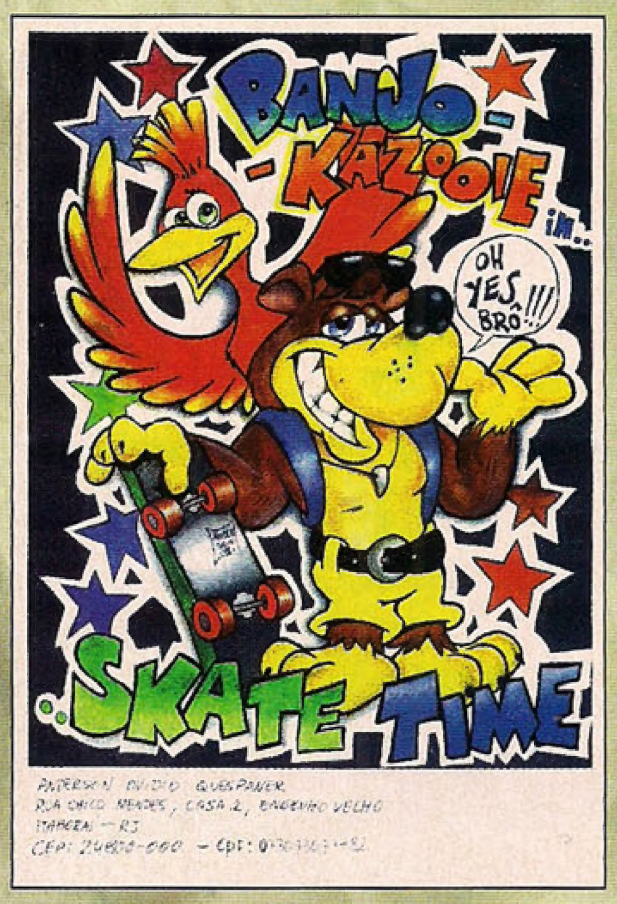
AKIRA E AGORA

Ninguém entendeu porque o Kamikaze chegou meio murcho à redação outro dia. Afinal, o cara tinha acabado de fazer um dos melhores detonados da história da revista, o Metal Gear Solid da edição 56. Mas o cara é tão perfeccionista que logo achou uns errinhos. Nas condições de qualificação do game (pág. 52), o certo é dizer que você ganha a Bandana quando salva a Meryl e a Stealth caso ela seja morta, independente de rank. Na página 62, ficou faltando complementar o seguinte: se você for encontrado menos de 10 vezes durante o jogo, a Pal Key está com o rato. Mais vezes do que isso, está na água. Depois de a Marjô convencê-lo de que não era nada grave, o cara voltou a sorrir.

SGP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

O tribal paulistano José Eduardo Silva fez um Mario Bros diferente e vai ficar com o presentão que a SGP e a Câmera Games reservaram para este Natal: um P.Station zero quilômetro, prontinho para rodar os melhores games. E não esqueçam: em janeiro tem outro console da Sony para o vencedor!



O Anderson Quespaner, de Itaboraí, no Rio de Janeiro, quase ganha o prêmio outra vez. O cara levou a mochila da edição 55 e só perdeu para o original Mario Bros

PREMIADO

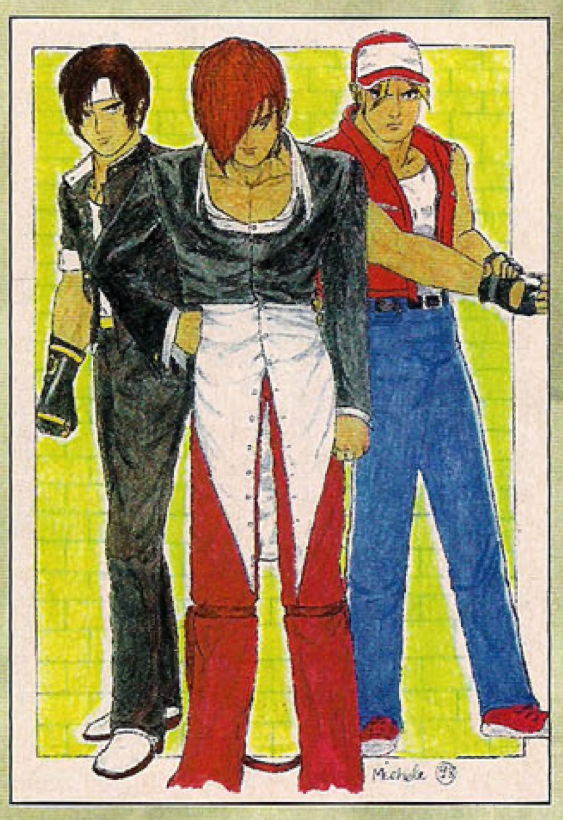
José Eduardo Silva, de São Paulo, SP, desenhou uma versão tribal de Mario Bros e vai levar o prêmio para casa pela originalidade

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

Mega Man e todos os robôs do Dr. Wily estão no desenho do Danilo Rodrigues, de Ribeirão Preto, SP

Briga de gerações de mulheres Maravilha no desenho do Robson de Melo, de São Paulo, SP

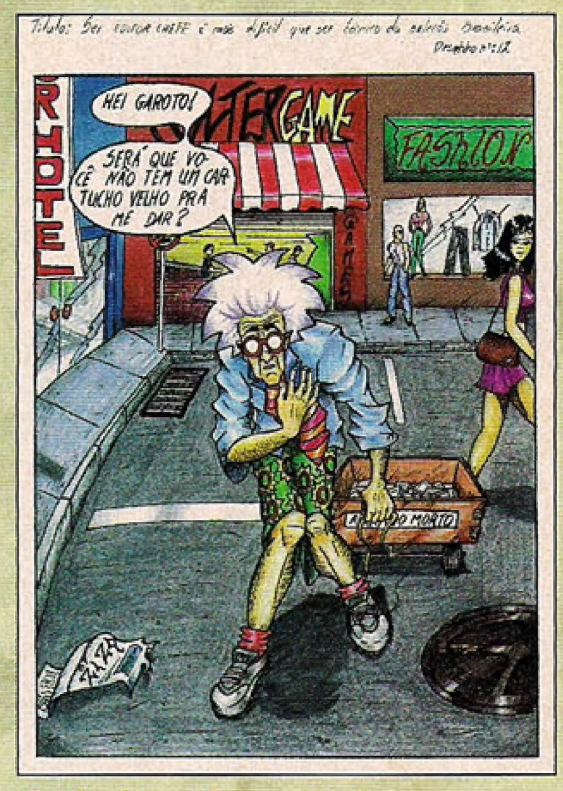
Carlos Strobel, de Poá, RS, reuniu uma porção de heróis em seu desenho



A galera de The King of Fighters no traço da gatinha Michele dos Santos, do Rio de Janeiro, RJ

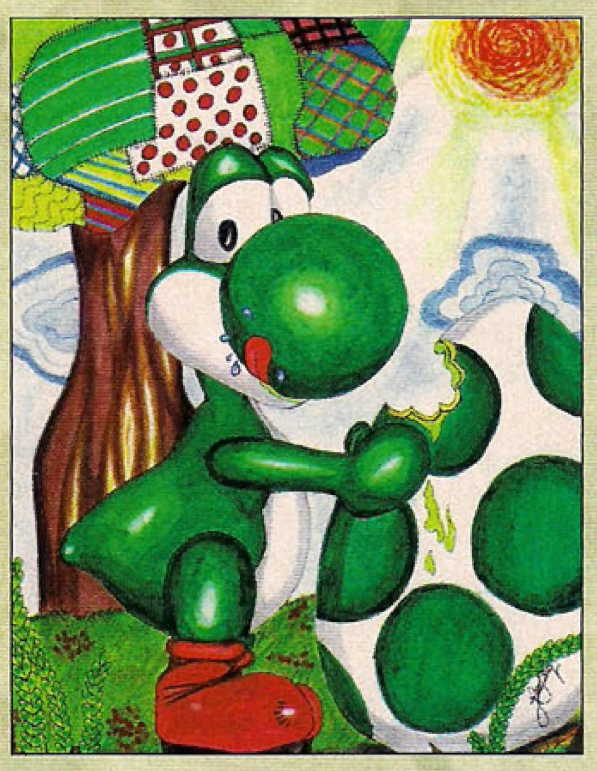
Luis Beltrame, de Bariri, SP, mandou um desenho no melhor estilo "Onde está o Chefe?". Com aquela cabeleira, fica difícil perder o cara de vista

Warblade, o Wolverine dos Wildcats, afia as garras no desenho do Marcio de Sá, de Franco da Rocha, SP



O Chefe está na rua da amargura no desenho do Eber Queiroz, que mora em Lagoa Santa, MG, mas não é mineiro

Cammy depois da luta com Vega em Stonehenge. O desenho é do Eugênio Andrade, de Mamanguape, PB

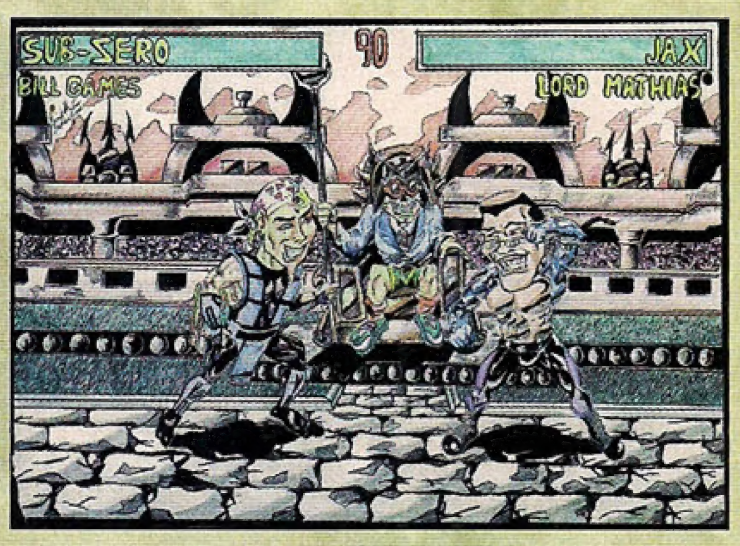


Um Yoshi comilão devora o ovo no desenho do Jean da Silva, de Água Santa, no Rio Grande do Sul

Lá no Piauí é assim! O animadíssimo Francisco das Chagas de Sousa Costa, de Parnaíba, não pensa em outra coisa

Scorpion e Sub-Zero na maior luta com catchup da história. O desenho é do Agamenon Xavier da Silva, de Rondônia

Quase não sobrou espaço para o rosto da gatinha no desenho do Carlos Teixeira, de Salvador, BA



O Chefe gosta é de ver o circo pegar fogo. Genival da Silva Jr., de Araguari, MG, sabe disso

Spawn e o Chefe são os campeões da Arte no Envelope. É claro que Spawn sempre sai melhor na foto. Juliano Viegas, de Santa Bárbara, MG, que o diga

SGP CARTAS

Leitor Importado

Estou escrevendo pela primeira vez e gostaria de saber como pegar as moedas das fases Castle Crush e Chain Link em Donkey Kong Country 2.

Oswald Hunte
Paramaribo, Suriname

MB: ***é uma honra responder sua pergunta, vizinho. Aí vai a dica para pegar todas as moedas: em Pirate Panic, entre na cabine de K.Rool e, sem pegar o balão, saia. Não pegue o primeiro cacho de bananas, siga até os barris e pegue o outro cacho. Volte à cabine sem pegar o primeiro cacho de bananas e pegue o balão. Vá novamente até os barris, não pegue as primeiras bananas e pegue o segundo cacho. Volte à cabine e pegue a moeda. Saia e pegue o primeiro cacho de bananas.***

ROSA SHOCK

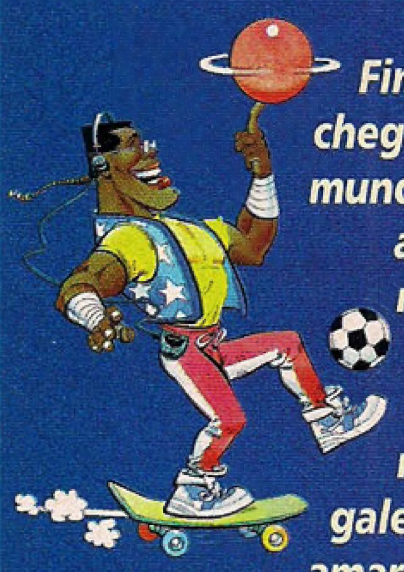
Meu nome é Maria Eduarda, tenho sete anos e gosto muito de jogar Crash Bandicoot, para P.Station. Já passei várias fases, mas não consigo chegar ao final. Gostaria de receber o código para ver o final do jogo.

Maria Eduarda de Liz
Lages, SC

MB: ***é pra já, gatinha. Com o código abaixo você vai ter acesso a todas as fases e terá todos os cristais e chaves do jogo. Crash vai estar na sua mão! Digite a password assim:***

△, △, △, △, **X**, □, △, △
△, △, □, **X**, △, ○, △, △
△, ○, □, △, **X, X, X, X**

Os 10 mais procurados



Fim de ano, verão chegando, todo mundo quer recuperar a boa forma para não fazer feio na praia. Parece que isso tá rolando até com a galera que fica amarela de tanto jogar, com aquele bronze televisão. Os games de esporte foram a sensação do mês, com seis títulos entre os dez mais alugados. Outra novidade, já esperada, é a entrada de Metal Gear Solid na lista, ocupando o segundo posto. Mission: Impossible, Gex e WWF War Zone completam o time das exceções ao esporte.

	Jogo	Console	Gênero
1	**F-Zero X**	Nintendo 64	esporte
2	**Metal Gear Solid**	P.Station	ação
3	**Gex 64**	Nintendo 64	aventura
4	**ISSS Pro 98**	P.Station	esporte
5	**F-1 World Gran Prix**	Nintendo 64	esporte
6	**Nascar '98**	Saturn	esporte
7	**Mission: Impossible**	Nintendo 64	ação
8	**Need for Speed 3**	P.Station	esporte
9	**WWF War Zone**	Nintendo 64	luta
10	**Nascar '99**	Nintendo 64	esporte

Fontes: em São Paulo, MSM Games (011) 864-5083, Point Games (011) 212-4045, WGL Games (011) 523-3456; em Goiania, Bomber Games (062) 218-1917; no Rio de Janeiro, Game Palace (021) 430-7146; em Aracaju, Star Fox (099) 248-1170.

SGP responde

Comprei a PlayStation Magazine e não entendi direito o que devo fazer para chegar no Ancient Shire, em Alundra. Disseram que eu tenho de pegar quatro estátuas. Onde elas estão?

Christian Rizzato
São Paulo, SP

MK: ***você não precisa pegar estátua nenhuma. Depois de entrar no Despair Desert, você terá de colocar os símbolos em suas posições, como mostram as fotos nas páginas 29 e 30 do detonado.***

Gostaria de esclarecer algumas dúvidas. O Nintendo 64 poderá se conectar à Internet? Com a expansão de memória RAM o número de polígonos renderizados em tempo real aumentará?

Rodrigo Vilaça
Montes Claros, MG

BG: ***Rodrigo, a Nintendo pretende fazer com que o 64 DD conecte o console à Internet. Já a expansão de memória não pode aumentar o número de polígonos renderizados, apenas pode deixá-los com texturas mais bonitas.***

Qual é o life dos dois últimos Weapons de Final Fantasy VII?

Dalton de Oliveira
Divinópolis, MG

MK: ***a Emerald Weapon tem 1.000.000 e a Ruby Weapon tem 800.000***

www.sgp.com.br
sgp na rede

Sou fanático por videogame e estou querendo comprar um P.Station para poder arranjar jogos mais baratos. Quais danos um CD pirata pode causar ao console?

Ubiratan
tabajara@telnet.com.br

MK: os CDs piratas forçam o canhão de leitura ótica, diminuindo sua vida útil. A qualidade do jogo pode ser pior e algumas cópias mal gravadas costumam travar. Para completar, muitas vezes os "pirateiros" vendem demos de jogos como se fossem a versão original.

Quantas estrelas tem o jogo Mario 64? Já comecei o jogo duas vezes e tenho 119 estrelas.

Mateus
mateus@ijuinet.com.br

MB: o jogo tem 120 estrelas. É provável que você não tenha a do escorregador. Você deve completar o percurso em menos de 21 segundos para obtê-la. Certo?

Quero saber como usar os limits no nível 4, em Final Fantasy VII. Já peguei a maioria deles, mas não consigo usá-los.

Rodrigo Márcio
e-mail não identificado

MK: antes de usar o limit 4, você deve ter os dois limits 3 do personagem. Se tiver, basta usar o item no cara para ele aprender o golpe. Com exceção de Cait Sith, todos no jogo tem limit 4.

CLASSIFICADOS

Vendo **um Mega Drive 3** com **dois controles** de seis botões e **nove cartuchos**. R$ 120,00. Vendo também **um GameBoy Pocket** com **um cartucho**. R$ 65,00. Ou vendo os dois por R$ 170,00. Tratar com Adriano, (011) 850-2265, São Paulo, SP.

Vendo **20 CDs** originais para P.Station. Tratar com Benedito ou Paulo, (011) 6963-0183, São Paulo, SP.

Vendo **um Nintendo 64** com **um controle**, **um cartucho** e **um adaptador**. R$ 310,00. Tratar com Wellington, (011) 5513-4087, São Paulo, SP.

Vendo **um Nintendo 64** com **um controle** e **um cartucho**. R$ 290,00. Tratar com Renato, (011)9251-4366, Guarulhos, SP.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **dois cartuchos**. R$ 159,00. Interessados tratar com José Francisco, (011) 6135-0257, São Miguel Paulista, SP.

Vendo **um P.Station** com **dois controles**, **um Memory Card**, **um adaptador RF** e **30 CDs**. R$ 350,00. Tratar com Jessé, (011) 859-5524, São Paulo, SP.

Vendo **um Neo Geo** com **dois controles** e **um CD**. R$ 400,00. Ou troco por **cinco cartuchos** de Nintendo 64. Tratar com André, (011) 523-5958, São Paulo, SP.

Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobreo que rola em *SGP*.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

CIRCUITO ABERTO

NEM PAPAI NOEL MELHORA O PREÇO DOS CONSOLES

Prepare o lápis e o papel: a ***SGP*** vai dar todas as dicas para a sua carta para o Papai Noel sair redondinha e recheada de boas compras. O Natal este ano deve ser gordo em opções, mas magrelo em grana. Por isso, não abuse nos pedidos. A vedete do final do ano será, sem dúvida nenhuma, o Dreamcast. Entretanto, comprar o novo console da Sega será tarefa para ninja. Os motivos são vários. Para começar, não se sabe se sobrarão consoles para o Brasil. Afinal, a Sega está lançando no mercado um número de aparelhos suficiente apenas para o mercado japonês. Outro empecilho é o preço. Poucos importadores garantem a entrega do console e, os que o fazem, calculam que ele deverá custar cerca de R$ 750. Considerando o preço e os poucos jogos disponíveis, o Dreamcast pode ser melhor presente de aniversário, no ano que vem, do que neste Natal. Comprar um console mais antigo pode ser a solução. Principalmente porque, quando se compra um videogame, deve-se pensar primeiro no acervo de jogos e depois no poder de processamento de gráficos, número de bits, memória RAM e outros bichos.

Em matéria de número de jogos, o P.Station é o campeão. O preço do console também é um dos melhores. Contudo, a Sony do Brasil não dá nenhum suporte a quem tem um P.Station e você vai ter de se virar para resolver os problemas técnicos. Se ainda assim você decidir comprá-lo, tome cuidado. Desconfie de preços muito baixos e sempre abra a caixa para conferir se tudo o que foi prometido está lá dentro. Mais: veja se todos os itens são originais. Algumas lojas trocam o controle e o Memory Card originais por piratas e os vendem separadamente. O mesmo acontece com os CDs que integram os pacotes: a maioria é pirata ou "alternativa", como preferem dizer os vendedores. Mas não se deixe seduzir pelo número de jogos. Compre o console que tem os melhores jogos do estilo de que você gosta. O Nintendo 64, por exemplo, é boa opção para quem gosta de aventura e RPG – **Zelda** está aí – e a Gradiente promete baixar o preço para R$ 369 neste Natal. Quem gosta de luta pode se dar bem com um Saturn, que, embora não tenha lançamentos, tem as melhores conversões dos jogos da Capcom.

P.STATION
R$ 300*

Entre os consoles, é o que tem o maior acervo de jogos. Não há assistência técnica autorizada pela Sony no país. Fique esperto para não ser enganado na hora da compra.

SATURN
R$ 400*

Só compre se estiver pensando em jogar os games antigos. Não há previsão de novos lançamentos.

NINTENDO
R$ 370*

O Nintendo 64 tem mais bits que o P.Station, mas menos jogos. Antes de comprar, veja quantos e quais jogos lhe interessam.

DREAMCAST
R$ 750*

Promete ser o top do mercado. Mas o preço ainda é muito alto e há poucos jogos disponíveis, todos em japonês.

* Preço médio

LARA E ZELDA FAZEM ALEGRIA DOS GAMERS

Lara Croft e Crash Bandicoot são as estrelas de dois bons jogos para P.Station

Se você já tem videogame e não pretende trocá-lo neste Natal, aproveite para aumentar seu acervo de jogos. Tradicionalmente, os melhores jogos saem em novembro ou dezembro e neste ano não será diferente. Os fãs de Lara Croft que o digam. A terceira aventura da musa do videogame estoura neste final de ano e tem tudo para ser um dos jogos mais vendidos do Natal. Também para P.Station e na terceira versão, **Crash Bandicoot: Warped** é outro game que promete. Até o Nintendo 64, que andava numa baixa temporada de jogos, terá um Natal feliz e gorducho. Além do mais que esperado **The Legend of Zelda: the Occarina of Time**, o console recebe uma boa safra de jogos de esporte, como **Extreme G2**, **Rush 2** e **NBA Live '99**. No terreno da Sega, só dá Dreamcast. **Sonic Adventure**, mesmo com o lançamento adiado, deve chegar em tempo para o Natal.

Agora parece ser verdade: Zelda chega para o Natal

O ligeirinho da Sega vai chegar atrasado, mas em tempo

ONDE ENCONTRAR

Game Center
(051) 328-2339
Porto Alegre, RS
Saturn com 3 jogos e 1 controle por R$ 390.

Mundo dos Games
(021) 767-8042
Niterói, RJ
Nintendo 64 com 1 controle por R$ 389. SNes com 1 controle e um jogo, R$ 199.

Só Games
(071) 240-6353
Salvador, BA
Nintendo 64 com 1 controle, R$ 330.

Câmara Games
(011) 229-1096
São Paulo, SP
Tem um dos melhores preços de P.Station, cerca de R$ 220.

Direct Shopping
(011) 7295-9666
São Paulo, SP
Aceita encomendas de Dreamcast.

Nika's Games
(011) 875-2737
São Paulo, SP
O P.Station custa de R$ 270 a R$ 320, depende do pacote.

Game Over
(011) 875-0146
São Paulo, SP
Nintendo 64 com 1 jogo original, R$ 310.

Bomber Video e Games
(062) 218-1917
Goiânia, GO
P.Station com Memory Card, Game Shark e 2 controles Dual Shock, R$ 344.

Lojão dos Games
(079) 224-2715
Aracajú, SE
O P.Station com 2 controles e 10 CDs "alternativos" vale R$ 400.

SONHO INCOMPLETO

Não é só a Nintendo que adia seus lançamentos. A Sega anunciou que alguns jogos do Dreamcast não estarão nas lojas na data divulgada. De acordo com a empresa, o atraso é por conta do mecanismo que torna possível jogar online. Assim, todos os jogos que usarão o mecanismo devem ser lançados nos primeiros meses de 99. *Sega Rally 2*, por exemplo, será lançado em 14 de janeiro e não em 27 de novembro. Entre os jogos adiados estão ainda Blue Stinger (nova data, 14/1), Sonic Adventure (23/12), Geistforce (10/12) e Monaco Grand Prix, ainda sem data certa.

FINAL FANTASY 2001

A Square acertou os últimos detalhes da produção do filme baseado na série *Final Fantasy*. O filme, uma mistura de animação em computação gráfica e personagens humanos reais (como Roger Rabbit), deve estrear em 2001. Mas a história deve rolar lá pelo ano 2065 e falará da vida e da morte. Profundo, não?

EXCLUSIVIDADE NINTENDO

Atenção fãs de Guerra nas Estrelas: os únicos videogames a rodar jogos da Lucas Arts serão os da Nintendo. As duas empresas firmaram um acordo que garante exclusividade para a Nintendo durante cinco anos. *Star Wars: Rogue Squadron*, nas lojas em dezembro, será o primeiro jogo lançado depois do acordo.

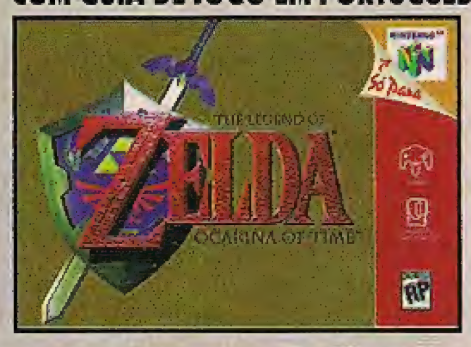
ZELDA NO GAME BOY COLOR

A Nintendo anunciou a data de lançamento da versão de *Zelda: Link's Awakening* para o Game Boy Color. O jogo será lançado em 12 de dezembro e deverá custar cerca de US$ 30.

TUROK 2: FEITO

2x R$ 49,50

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUES



2x R$ 64,50

NINTENDO 64

LEVE GOLDENEYE 007 POR + R$ 30,00

Novo preço

3X R$ 123,00
OU 10x DE R$ 45,33

MISSÃO: IMPOSSÍVEL

2x R$ 49,50

FIFA 99

lançamento

2x R$ 49,50

WIPEOUT 64

lançamento

2x R$ 49,50

TOP GEAR OVERDRIVE

lançamento

2x R$ 49,50

BODY HARVEST

lançamento

2x R$ 49,50

CRUIS'N WORLD

2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX

2x R$ 49,50

F-ZERO X

2x R$ 49,50

GOLDENEYE 007

2x R$ 39,50

BANJO - KAZOOIE

2x R$ 49,50

NASCAR 99

2x R$ 49,50

MORTAL KOMBAT 4

2x R$ 49,50

ESPECIAIS DO MÊS

INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64

2x R$ 34,50

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - - Frete não incluso

PARA QUEM É FERA!

Turok está de volta e encara o seu maior desafio: diante da ameaça do Primagen de destruir o universo, o caçador de dinossauros precisa impedir que Primagen escape de sua prisão e atravesse a divisa que separa a Terra do mundo dos mortos!

É para isso, ele agora deverá enfrentar um enorme exército de Dinosoids, mais detalhados e realistas do que nunca e com uma inteligência artificial altí ssima. Para se ter uma idéia do instinto e sensibilidade desses verdadeiros predadores, é só tentar chegar perto deles sem nenhuma cautela e você será atacado sem perdão. Só vendo para crer!

- O maior jogo de ação de N64 já feito até hoje: 256 mega!
- Trilha sonora épica e grandiosa!
- Dezenas de novas e poderosas armas, que variam desde uma simples pistola até o perfurador de cérebros!
- Compatí vel com Rumble Pak, Cartucho de Memória e o novo Cartucho de Expansão!

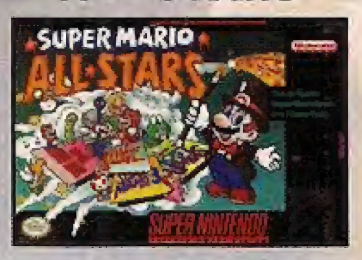
SUPER MARIO KART

R$ 49,00

KIRBY SUPER STAR

R$ 49,00

SUPER MARIO ALL STARS



R$ 49,00

SUPER NINTENDO

3X R$ 83,00
OU 10x DE R$ 30,59

GRÁTIS 02 GAMES:
KIRBY'S AVALANCHE,
SUPER MARIO WORLD.
E 2º CONTROLLER

F-ZERO

R$ 29,00

POKÉMON VERSÃO AZUL OU VERMELHA

R$ 59,00 CADA

Os monstros vão invadir a tela de seu Game Boy!! Pokémon, a mais nova mania disponível só pela Nintendo!

DONKEY KONG LAND

R$: 29,00

JAMES BOND 007

R$: 49,00

LANÇAMENTOS - R$: 49,00

POCKET BOMBERMAN
TETRIS DX

lançamento

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS.

2x R$ 84,50

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Pré-Estréia

Depois de ameaçar sair para o Saturn por quase três anos, *Virtua Fighter 3* dá as caras no Dreamcast, ao lado de *Sega Rally 2*. Nintendo e P.Station respondem com *Quake II*, *Fifa '99* e muito mais. O console da Sony terá os *X-Men* e o N64 vem com *South Park*. *Indiana Jones* ganha as telas do PC

QUAKE II

ACTIVISION

tiro

NINTENDO 64

P.STATION

Antes de qualquer coisa, *Quake II* é realmente muito rápido. A Activision sacou que ninguém quer jogar um game destes que seja lento. Os programadores tentaram eliminar ao máximo as situações frustantes que os jogadores tiveram com os controles, como ficar preso em um canto ou combater inimigos em diferentes alturas. As fases no modo para um jogador são as mesmas da versão do PC, e as duas versões para os consoles dispõem também dos modos de dois ou quatro jogadores com divisão de tela. As armas também são as mesmas do PC. Entre elas estão o lançador de granadas, hyperblasters, metralhadora e outras. Isto também vale para os inimigos. Eles estão estranhos e aterrorizantes como sempre.

Disponivel em janeiro

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

PSYGNOSIS

tiro

P.STATION

A continuação de *Weapons of Justice* vai levá-lo de volta às cidades do futuro, onde as leis são impostas por helicópteros turbinados. Pra variar, o bem ganhou a batalha no primeiro jogo. Mas desta vez os cidadãos estão revoltados e novas organizações criminosas estão surgindo para ameaçar a paz. Você joga 30 missões em ar e terra, com 5 tipos de veículos. Conta com a ajuda de co-pilotos, mas os inimigos também se unem para atacá-lo.

A Psygnosis prometeu melhorar as curvas, que eram bem frustantes no original, com o uso do controle Dual Shock.

Disponível em março

A BUG'S LIFE

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT OF AMERICA

ação/aventura

P.STATION

Baseado no filme de mesmo nome, *A Bug's Life* foi produzido pelo estúdio Pixar, o mesmo de *Toy Story*. Trata-se de uma batalha de morte entre formigas e gafanhotos em que você vai jogar por 15 fases com diferentes temas, inimigos e chefes. Com a formiga Flik, você combate gafanhotos em túneis subterrâneos, evita os passarinhos e desvia dos carros nas cidades. Você pode cultivar plantas para que elas o levem a áreas inacessíveis. O visual é bem colorido e a jogabilidade simples. Apesar de feito sob medida para a galerinha mais nova, *A Bug's Life* pode fazer também com que muito marmanjo fique horas à frente do videogame.

Já disponível

SOUTH PARK
IGUANA
aventura
NINTENDO 64

South Park é um divertido desenho animado que passa na tv a cabo e logo mais vai ganhar as telas da MTV. Como os americanos não perdem tempo, o jogo também está no forno. Você escolhe entre um dos quatro garotos: Kyle, Stan, Cartman e Kenny. A mãe de Cartman foi raptada por alienígenas, mas, como ela é meio chata, eles não estão muito preocupados com isto. O maior problema é que um cometa está prestes a se chocar com a cidade deles. Você joga seis missões em um mundo totalmente 3D, com armas bem engraçadas, como um lançador de vacas. Se o jogo normal já é legal, confira então o modo multiplayer.

Disponível em dezembro

NBA LIVE'99
EA SPORTS
esporte
P.STATION

Mais uma versão do superconhecido *NBA Live '99*. As mudanças desta edição estão principalmente nos gráficos e detalhes. Os jogadores reagem com expressões faciais em certas situações. Você pode usar o InterAct's DexDrive para puxar para o seu memory card, via download, escalações renovadas usando a página da EA.

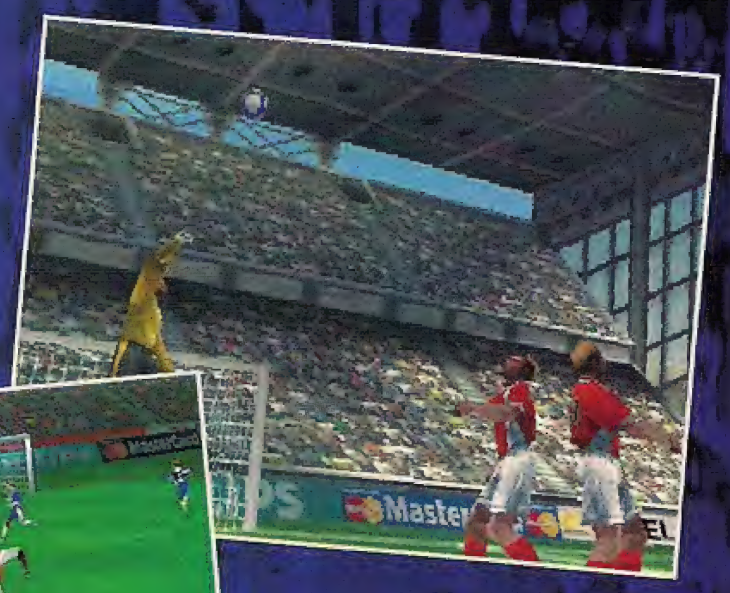
Já disponível

X-MEN
ACTIVISION
luta
P.STATION

Finalmente chegam ao P.Station os X-Men, e somente eles. Incluindo 12 dos heróis favoritos do desenho, cada um conta com seu estilo próprio de luta, com diversos golpes e finalizações. Você pode ajustar a velocidade do jogo e os modos para dois jogadores, tournament ou single-player. Inédito em *X-Men*, está disponível um tracking system que avalia, acha os melhores momentos e faz um resumo da sua luta. Pois é, demorou, mas chegou!

Disponível no 1º semestre de 99

FIFA'99
EA SPORTS
esporte
NINTENDO 64
P.STATION



A Copa do Mundo é só lembrança, mas o mais famoso game de futebol sai com mais uma versão. São 250 times de diversos países e é possível criar ligas e campeonatos com os de sua preferência. Em *FIFA '99*, o computador é que aprendeu a jogar bola. Ele está muito difícil de ser vencido, com passes e chutes bem precisos.

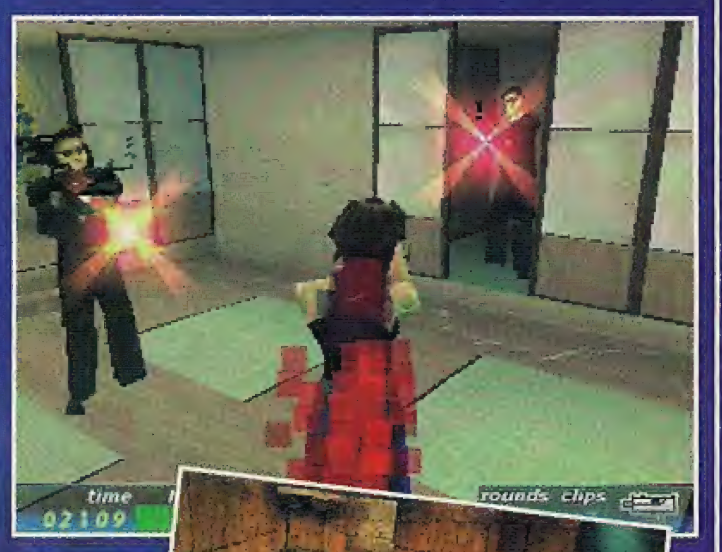
Já disponível

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
LUCASARTS
ação
PC (WIN 95/98)

Para fazer companhia à musa dos games de ação, Lara Croft, o galã Indiana Jones está de volta ao PC. Em 16 episódios, você vai visitar lugares como as ruínas da Babilônia, a perigosa região montanhosa de Tian Shan, no Cazaquistão, as pirâmides astecas em Teotihaucan e o labirinto subterrâneo de Olmecs. O jogo é cheio de quebra-cabeças e ação. Indy pode rastejar, correr, nadar, pendurar-se e escalar.

Disponível no 1º semestre de 99

THE CONTRACT
PSYGNOSIS
ação
P.STATION



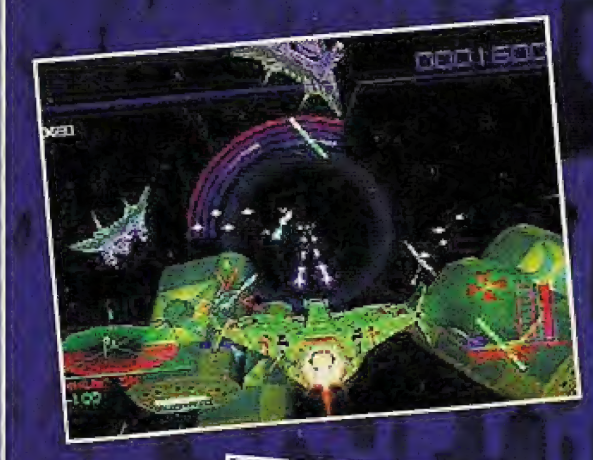
The Contract é uma mistura da ação de *GoldenEye* com uma atmosfera mafiosa. Como um dos caras da Máfia, Simon ou Natasha, você participa de 30 missões que variam conforme o personagem. Tudo para vingar a ira da família Coluscha. São mais de 50 armas em um sistema de alvo único.

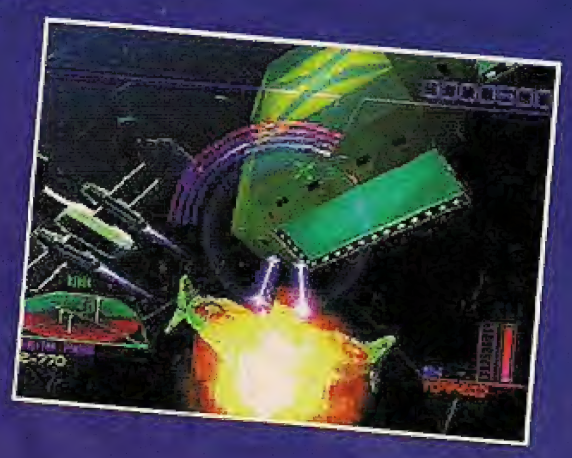
Disponível em dezembro

BLAST RADIUS
PSYGNOSIS
tiro espacial
P.STATION

Seguindo bem o jeitão de *Colony Wars*, *Blast Radius* vai levar os jogadores para uma verdadeira batalha cósmica cheia de adrenalina. Sendo um assassino mercenário, você escolhe entre 4 naves e parte para 31 missões. Outras opções incluem o modo para dois jogadores juntos ou contra. Apesar de bem parecido com *Colony Wars*, *Blast Radius* é mais uma alternativa bem decente de tiro espacial.

Disponível em janeiro

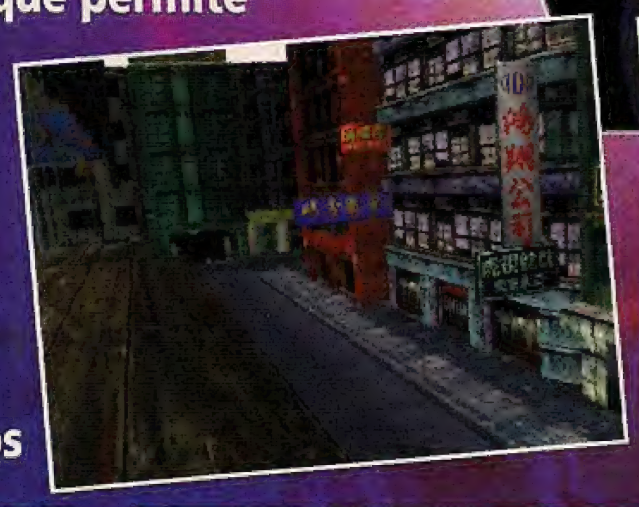




VIRTUA FIGHTER 3TB

SEGA
luta
DREAMCAST

Um dos maiores sucessos da Sega vai sair junto com o Dreamcast. E trata-se da versão mais recente de *Virtua Fighter 3*, que permite escolher um time de 3 para o combate. Mas se não estiver a fim, pode montar o time com os mesmos lutadores. Os gráficos



estão bem fiéis à versão arcade, com fases bastante irregulares, ao contrário da maioria dos jogos do estilo. É luta em colinas, prédios, em cima de telhados etc. Aoi e Taka Arashi são os estreantes, totalizando 13 lutadores. Fight!

Já disponível

SEGA RALLY 2

SEGA
corrida
DREAMCAST

Mais jogo da placa Model 3 saindo para o Dreamcast. Seguindo seu antecessor, *Sega Rally 2* traz muita poeira nas pistas mais acidentadas do automobilismo. No arcade eram apenas 4 pistas, mas na versão caseira são mais de 10 circuitos,

entre montanhas, desertos, florestas e estradas cobertas de neve. Os carros também aumentaram: 8 contra mais de 10, só carrões de marca. Há uma boa notícia e uma má notícia sobre *Sega Rally 2*. A boa: 2 jogadores podem competir usando o modem. A má: isso só funciona no Japão. Espera-se que a Tec Toy dê um jeito.

Já disponível

AERO DANCING

CRI

ação

DREAMCAST

Esqueça tudo o que você já viu em jogos de avião. *Aero Dancing* não é uma simulação de batalha e sim de coreografia aérea. O que quer dizer que seu objetivo é realizar acrobacia usando os aviões. O jogo apresenta o grupo Blue Impulse, uma espécie de Esquadrilha da Fumaça dos EUA. Até quatro jogadores vão poder realizar suas manobras. O game usa o Visual Memory.

Disponível em fevereiro

ALIEN RESURRECTION

ARGONAUT

ação

P.STATION

Baseado na mais recente produção cinematográfica das criaturas de H. R. Giger, *Alien Resurrection* também é um show no P.Station. O jogo é quase 30% mais rápido que *Croc*. Desta vez, Ripley está num jogo de ação à la *Tomb Raider*, largando o estilo *Doom* de *Alien Trilogy*. Algumas criaturas cortadas no filme devem aparecer. Já as armas devem ser diferentes.

Sem data prevista de lançamento

CARRIER

JALECO

ação

DREAMCAST

A Jaleco entra no rol das softhouses que desenvolvem jogos para o Dreamcast e traz um exemplar sem respingos de originalidade. *Carrier* acontece num porta-aviões que é tomado por... zumbis. O jogador é um investigador e terá à disposição toneladas de armas para acabar com a praga.

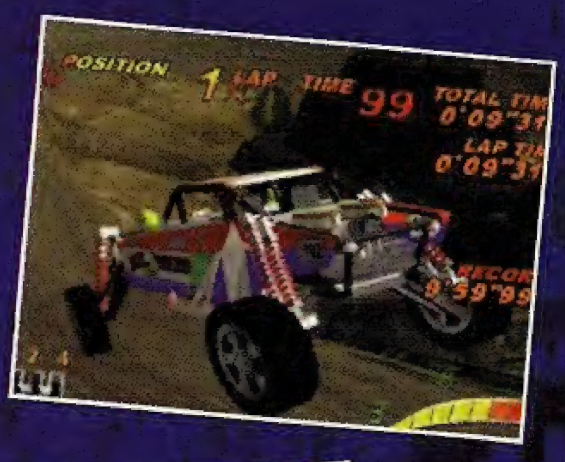
Sem data prevista de lançamento

BUGGY HEAT

CRI

corrida

DREAMCAST



Além de *Sega Rally 2*, *Buggy Heat* traz mais adrenalina para o Dreamcast. O jogo deve usar o Puru Puru Pack, o Rumble Pak da Sega, que treme conforme o terreno. Os dados podem ser gravados do Visual Memory. Os gráficos são bastante realistas e os efeitos visuais, como da poeira e da ambientação com luz e sombras, estão nota 10. Os cenários são bem variados, indo de dunas até o asfalto.

Disponível em março

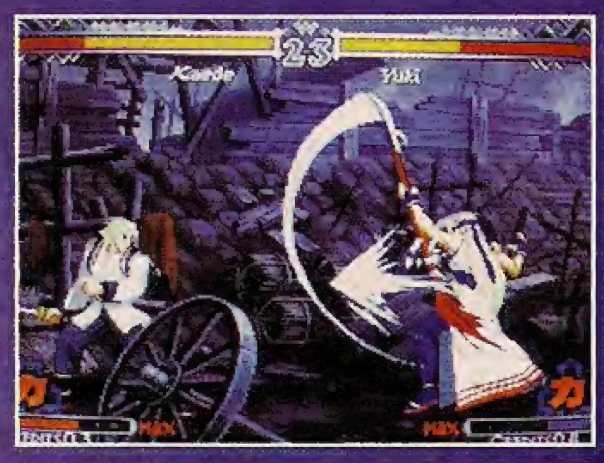
THE LAST BLADE 2

SNK

luta

ARCADE

Os samurais estão de volta em *The Last Blade 2*. A principal característica da versão anterior, o sistema de repulsa, sofrerá algumas mudanças, mas a SNK ainda não as definiu.



Haverá novos elementos de jogabilidade, também a serem confirmados. Em termos de personagens, houve um acréscimo: três novos guerreiros vão tentar um lugar ao sol. São eles Kojiro Sanada, Setsuna e Hibiki Takane. Com um controle exemplar, *The Last Blade 2* tem tudo para detonar.

Disponível em dezembro

GRANDIA 2

GAME ARTS

RPG

DREAMCAST

Um dos RPGs de maior sucesso no Saturn já está pronto para aterrissar no terreno da próxima geração. O jogo, todo feito em polígonos, está com gráficos de arrasar. Os efeitos visuais e sonoros são um show à parte. Ainda se tem poucas informações sobre *Grandia 2*,

mas, a seguir os passos de seu antecessor, terá toneladas de magias e ataques especiais. No primeiro *Grandia*, o sistema de batalha era bem original, com uma barra de tempo. Dependendo do "timing" do ataque, isso resultava em um contra-ataque ou anulava uma investida inimiga. Por enquanto, só está programada a versão japonesa.

Sem previsão de lançamento

SAGA FRONTIER 2

SQUARE

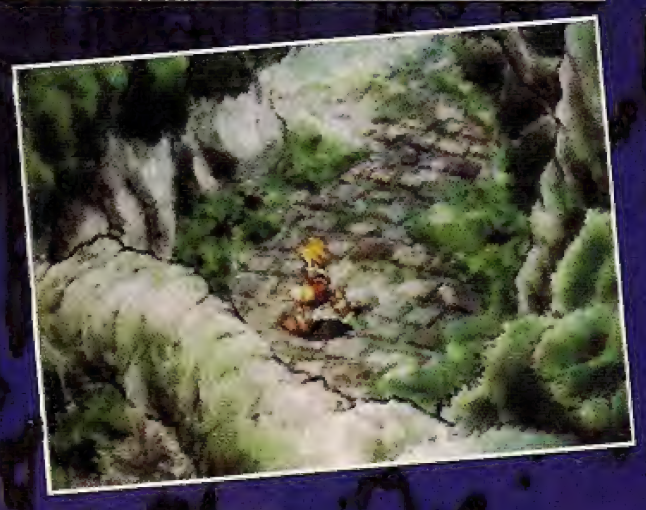
RPG

P.STATION

A série *Romancing Saga* é reconhecida pelos cenários livres e pela sua dificuldade. Mas ao contrário dos outros jogos da série, *Saga Frontier 2* traz apenas um personagem principal: Gustav, um príncipe perseguido por não saber usar o poder da magia, condição necessária para herdar o trono.

A Square, que sempre perseguiu uma evolução tecnológica, parece ter melhorado também na parte artística. *Saga Frontier 2* traz gráficos que parecem pintura, deixando o visual bem natural. As batalhas continuam as mesmas.

Disponível no 1º semestre de 1999



MAGICAL TETRIS CHALLENGE

CAPCOM

quebra-cabeças

NINTENDO 64

O primeiro jogo da Capcom para o Nintendo 64. Trata-se do clássico de Alexey Pajitnov misturado com o carisma dos personagens Disney. Para quem não sabe, as regras são as seguintes: caem blocos do alto e você deve empilhá-los para que formem uma linha completa. Se o fizer, esta linha se apagará. Caso suas peças cheguem ao topo, é game over. Você pode escolher entre 4 personagens: Mickey, Minnie, Pato Donald e Pateta. O mais legal é a disputa entre dois jogadores: cada vez que um forma linhas, manda peças estranhas para o outro jogador. Bem divertido.

Disponível em dezembro

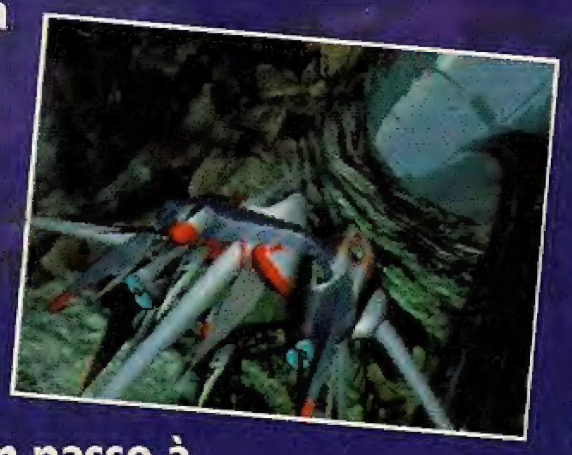
GEIST FORCE

SEGA

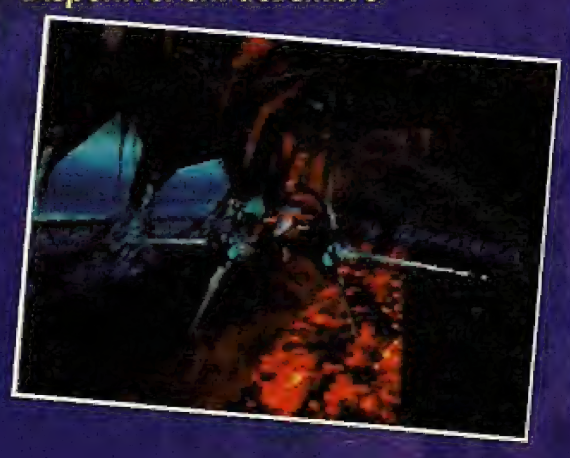
tiro

DREAMCAST

Geist Force é uma espécie de *Star Fox 64* para o Dreamcast. Com um visual cheio de detalhes e vários finais, *Geist Force* pretende dar um passo à frente nos jogos de tiro. Há dois tipos de fase: as de "scroll" forçado, isto é, que seguem o andamento da tela, e as de combate, em que o jogador voa livremente. Bons tiros.



Disponível em dezembro



BODY HARVEST

Por Lord Mathias

Em **Body Harvest**, uma nave espacial terráquea é atacada por aliens que tomam o comando e aterrissam na Terra. A intenção dos ETs não é das melhores, claro: o objetivo é exterminar os humanos e dominar o planeta. Na pele de um soldado, você deve impedir que o plano dos aliens se concretize. O jogo mescla ação e muitos elementos de RPG. Para encontrar itens e armas, por exemplo, você vai ter de explorar as áreas do game como se estivesse em **Final Fantasy**. Não deixe nada passar em branco: vasculhe baús, barris e gavetas e entre em todas as casas, igrejas e mesmo bases do exército. Fique atento às armas. Seu uso é como o de um quebra-cabeças: há uma arma certa para cada ocasião e lugar. Basta você descobrir. Mas não se assuste, você não está sozinho. Pelo rádio, uma gata de voz sensual lhe dará todas as dicas.

fim

***DICA:** use R para acionar a mira e o direcional não analógico para trocar as armas (quando você as tiver, é claro). Dentro dos veículos a mira é automática*

***DICA:** suba por todas as escadas que encontrar. Normalmente no topo delas há uma porta onde você poderá encontrar mais itens*

***DICA:** entre em todas as residências e procure em todos os lugares, como gavetas, armários e baús. Na casa onde o homem está, acione a alavanca atrás dele na parede para descer a ponte*

***DICA:** voltando à nave, você poderá receber algumas dicas sobre o jogo. Para isso é só acionar os computadores que lá estão*

***DICA:** prefira usar carros pequenos, pois eles andam mais rápido e são de melhor controle*

***DICA:** para tomar o controle dos veículos, aperte C↓ quando estiver na frente deles*

BODY HARVEST	
NINTENDO 64	3
MIDWAY	
ação	
CONTROLE	3
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	3
SOM	3
1 Jogador	
Memory Card	

***DICA:** aqui use a dinamite que você encontrou no baú dentro da casa*

The Future Is Now
SNK

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

700 MEGA SHOCK

Edição especial com 38 lutadores

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN TEL.: (81) 6-339-5577 FAX: (81) 6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA 90503, U.S.A. TEL.: (1)310-371-7100 FAX: (1) 310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG TEL.: (852) 2-730-0420 FAX: (852) 2-375-3203
SNK SINGAPORE PTE LTD. 7 TAMASEK BOULEVARD #12-02A SUNTEC CITY TOWER ONE SINGAPORE 038987 TEL.: (65) 336--7877 FAX: (65) 336-2270
SNK EUROPE LIMITED 2ND FLOOR, MARLBOROUGH HOUSE, 298 REGENTS PARK ROAD, LONDON, N3 2SZ ENGLAND TEL.: (44) 181-371-9911 FAX: (44) 181-371-9890
NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP 04326-080, SAO PAULO, BRAZIL TEL.: (55) 11-5588-2300 FAX: (55) 11-5588-2790

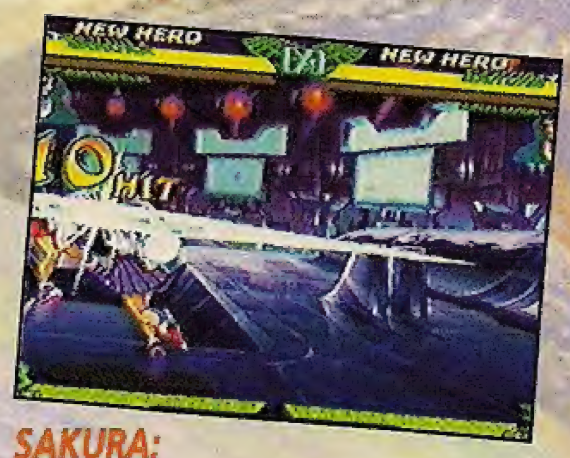
© SNK 1998 NEO GEO is a Trademark of SNK corporation.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Por Baby Betinho

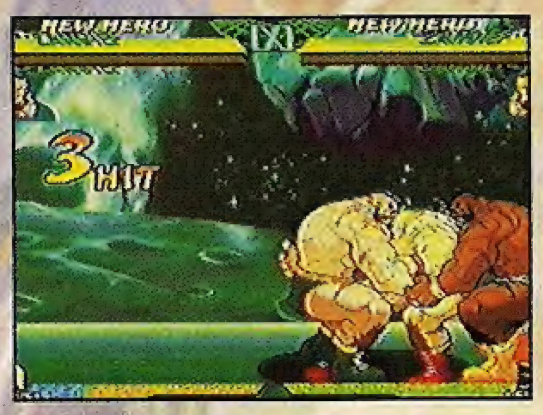
Taí o penúltimo jogo da Capcom para o Saturn. Assim como todos os outros títulos que usam o cartucho de 4 Mega, **X-Men vs Street Fighter**, **Vampire Savior** e **Pocket Fighter**, este **Marvel Super Heroes vs Street Fighter** saiu igual ao arcade. Seguindo a linha de **X-Men vs Street Fighter**, o combate é em duplas. Há um elemento novo, o Crossover Assist, que consiste em chamar o seu parceiro para dar um ataque e depois fazê-lo voltar ao banco de reservas. **MSH vs SF** perdeu um pouco da loucura da série ao limitar a ação dos combos. Mesmo assim, tem porrada para dar e vender. São 18 lutadores, sem contar os secretos, entre heróis Marvel, street fighters e Norimaro, que só aparece nas versões japonesas. Confira também dicas e golpes nas páginas do *SGP Dicas* e do *Golpe Final* desta edição.

fim



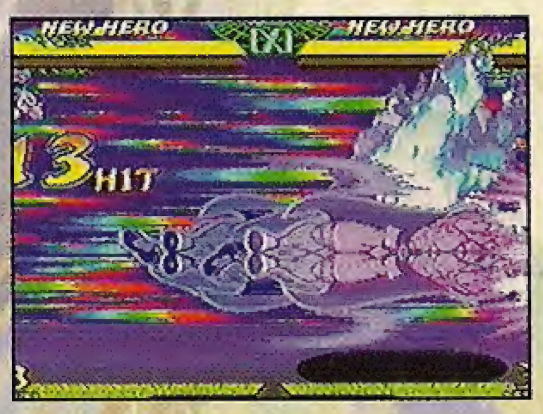
SAKURA: *voadora; no chão, CR, SF e ↓↘→ + soco*

GOUKI (AKUMA): *voadora; no chão, agache-se e CR, SF; supersalto com SM, CM e ↓↘→ + SS*

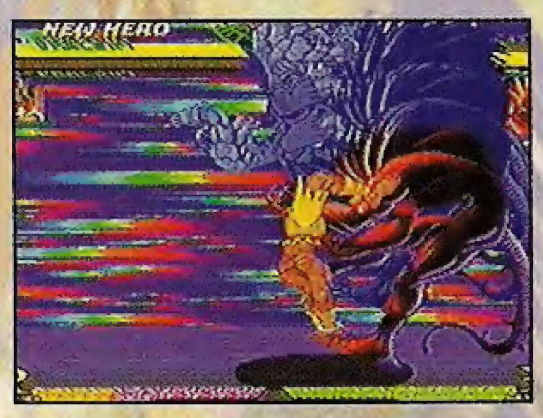


ZANGIEF: *voadora com ↓ + CM, CF no chão e ↓↘→ + SF + CF*

CHUN LI: *voadora; no chão, agache-se e CR, SM, SF e ↓↘→ + CC*



VEGA (BISON): *voadora; no chão, CR, CF, ↓↘→ + SS*



DHALSIM: *contra um oponente aéreo, ↓↘→ + CC*

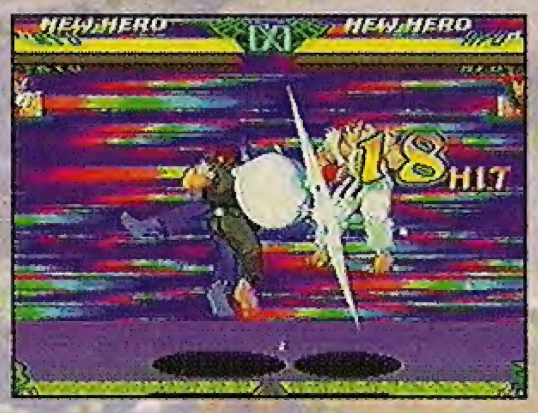
KEN: *voadora; no chão, ↓ + CR, ↓ + SF, ↓↘→ + CC. Se estiver no canto, pode-se dar uma voadora com ↑ + CM, ↑ + CF quando o inimigo estiver caindo*

LEGENDA DOS GOLPES

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois socos quaisquer
CC - dois chutes quaisquer
SSS - três socos quaisquer
CCC - três chutes quaisquer
(c) - carregar

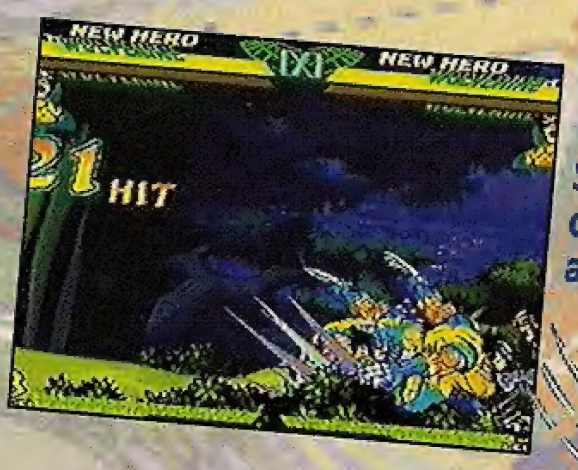
*** - Hyper Combo** - gastam um nível de energia de Hyper Combo

Obs: *muitos golpes podem ser acionados também no ar. Em alguns movimentos, se você ficar apertando os botões repetidamente durante algum golpe, os hits aumentam*

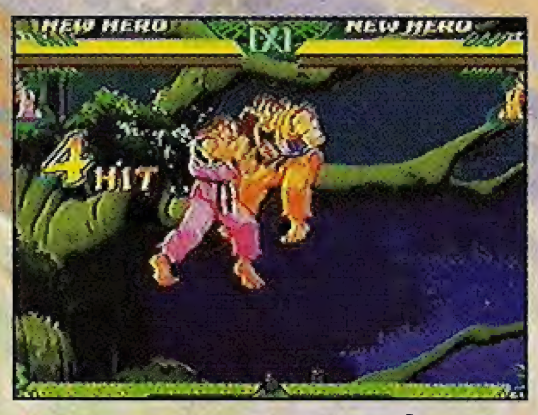


RYU: voadora; no chão, agache-se e CM, CF e ↓↙← + CC

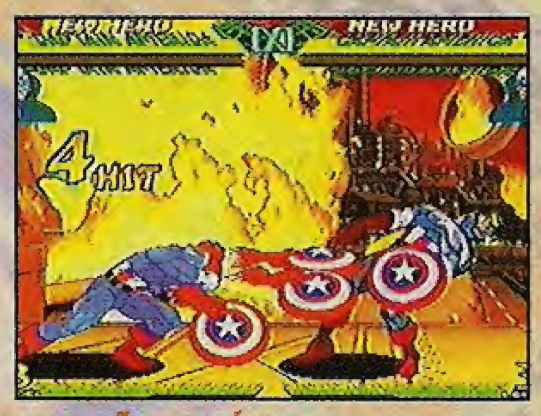
HOMEM-ARANHA: voadora; no chão, agache-se e CM, CF e ↓↘→ + CC



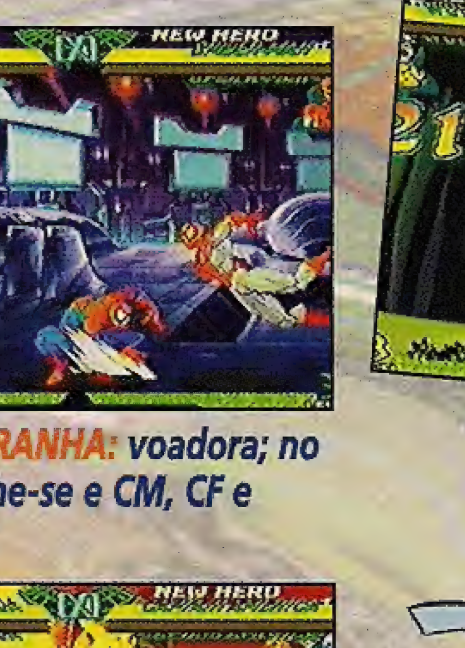
WOLVERINE: use um Berserker Charge (↓↙← + SS) e faça ↙ + SF repetidamente. Esse combo dura até o Berserker Charge acabar ou até o inimigo tontear



DAN: voadora, no chão ↓ + SF; supersalto com SR, CR, SM e agarrão. Esse tipo de combo é possível com quase todos os lutadores



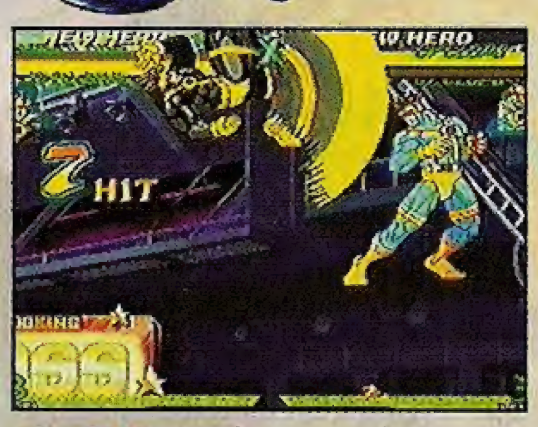
CAPITÃO AMÉRICA: no chão, ↓ + CR, ↓ + SM, ↓ + CM, SF



ÔMEGA VERMELHO: voadora; no chão, SM; supersalto com SR, CR, SM, CM e SF. No canto vai ainda um ↓↘→ + CF

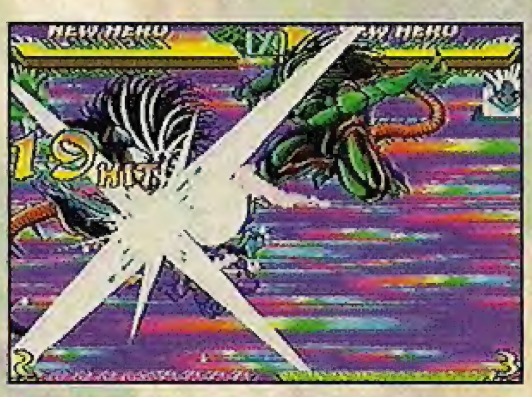
HULK: voadora com CF; no chão, ↓ + SF (2 hits) e ↓↘→ + SF

DICA: se defender o Crossover Attack (troca de lutador) dá pra fazer um belo estrago com combos



CICLOPE: voadora; no chão, SM; supersalto e SR, CR, SM, CM, SF, CF

DICA: pode-se fazer combos usando o Crossover Assist (SM + CM). Aqui Homem-Aranha chama Shuma-Gorath e manda um ↓↘→ + SS



BLACK HEART: voadora; no chão, SM; supersalto com CF e, antes de os demônios acertarem o oponente, ↓↙← + SS

DICA: contra Apocalipse, dê combos na cabeça e use Hyper Combos quando possível

MARVEL VS STREET

SATURN
CAPCOM
luta

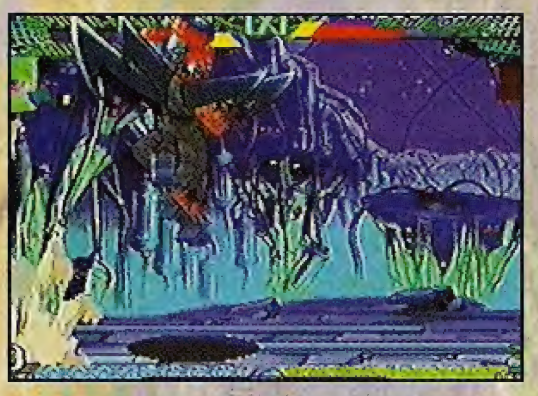
4.5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 CD
2 Jogadores
25 lutadores
Bateria

SHUMA-GORATH: acerte o ↓↘→ + SS e agarre o inimigo no ar

NORIMARO: voadora; no chão CF; supersalto com SR, CR, SM, CM e ↓↘→ + SF



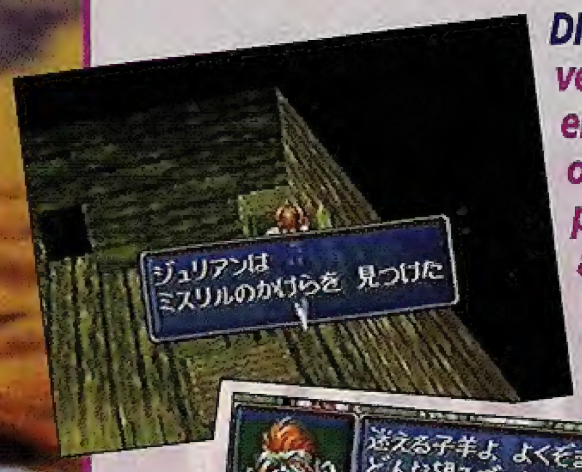
DICA: espere Mech Gouki usar golpes como esse para contra-atacar com seu melhor golpe

Por Marcelo Kamikaze

Shining Force III Scenario 3

A novela está chegando ao fim. No último cenário de **Shining Force III**, o Império Destônia, a República de Aspínia e a Seita Bulzam continuam medindo forças. Mas desta vez a história rola sob o ponto de vista do mercenário Julian, que quer vingar a morte do pai. O objetivo é exterminar todos os Hyuelles, seres malignos e muito poderosos. Não será muito simples: para acabar com todos os Hyuelles, Julian terá de matar também a galera da Seita Bulzam, que pretende ressuscitar o rei dos Hyuelles. Complicado, não? Lembre: tudo o que fez nos outros cenários pode modificar este jogo.

fim



DICA: *verifique em todos os lugares para achar itens*

DICA: *o padre salva seus progresos, cura anomalias, ressuscita e permite a promoção para classes superiores quando alguém tem mais de 10 de level*

DICA: *o baixinho Gracia tem uma magia que usa todo o MP disponível. Quanto mais MP tiver, maior será o estrago da magia*

DICA: *tente usar as magias de ataque quando tiver uma concentração de inimigos. Assim você economiza MP*

DICA: *use sempre o mesmo tipo de arma para ganhar golpes especiais*

DICA: *a lança vai bem contra a espada, que supera o machado. Este supera a lança*

DICA: *assim como nos outros Shining Force III, limpe o caminho detonando os barris para liberar passagens*

DICA: *sempre que estiver em perigo, use a magia Return para sair da batalha. Assim você acumula level e o jogo fica mais fácil*

SHINNING FORCE III PARTE 3

SATURN

CAMELOT/SEGA

RPG/estratégia

4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 CD
1 Jogador
7 Capítulos
Bateria

DICA: *use as magias com inteligência. Coloque vários personagens juntos para recuperar, numa só tacada, todos eles*

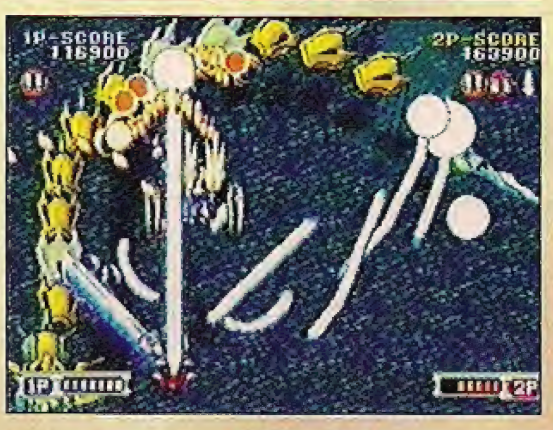
Por Lord Mathias

O Saturn está quase encostado. Ainda assim, algumas softhouses – principalmente no Japão – se dispõe a colocar um pouquinho de combustível no tanque do console para que ele rode seus últimos quilômetros. É o caso da Giga, produtora de **Steam Hearts**. No game, um vírus estranho toma conta de um povoado e transforma a personalidade das pessoas. Resultado: todos ficam maus. Opa, desculpem o Lord aqui, nem todos viraram seres perversos: os irmãos Blondia e Falandia são imunes ao vírus. E é com eles que você vai jogar. Não tem muito mistério. Você usará uma nave para passar pelas oito fases e poderá usar dois tipos de tiro: V, mais aberto, ou L, fechado. Há ainda outros oito tiros especiais escondidos pelas fases.

fim

DICA: o melhor tiro do jogo é o L (laser). Com ele você elimina mais rápido qualquer inimigo. Tome cuidado com os itens V que flutuam na tela. Às vezes você o pega sem querer e perde o seu tiro laser

BOSS 1

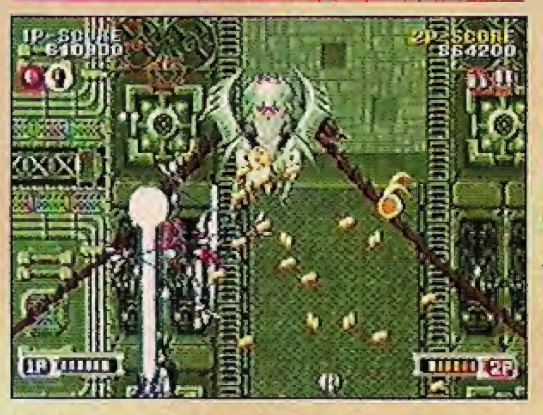


DICA: fique no alinhando com o centro dele e atire enquanto o cara gira. Atenção para sair quando ele soltar o tiro fragmentado

BOSS 2

DICA: fique na mesma posição da foto. Assim, esse tipo de ataque não vai atingi-lo

BOSS 3



DICA: fique sempre na parte de baixo da tela para não ser atingido pelas garras. Seja rápido na visão e desvie dos tiros que o cara mandar

BOSS 4

DICA: acerte-o um pouco e saia da sua frente. Depois que ele terminar de atirar acerte-o outra vez

BOSS 5

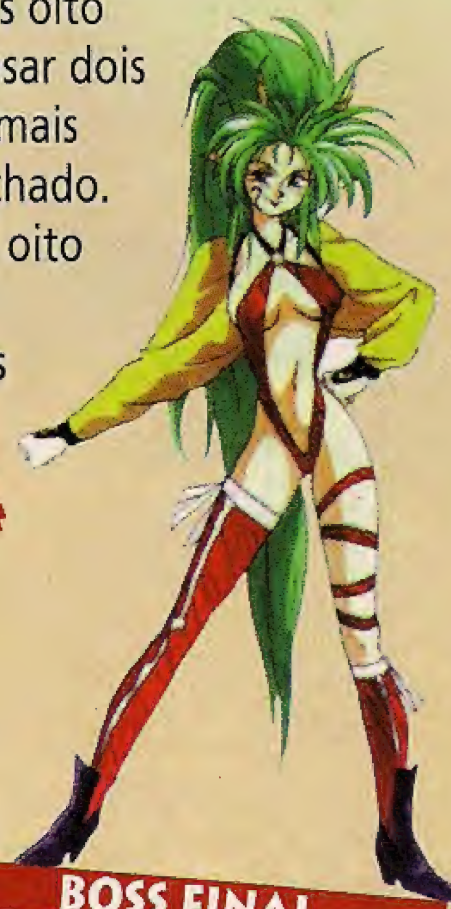
DICA: este é o ponto em que você deve ficar para atacá-lo e desviar dos tiros dele

BOSS 6

DICA: acompanhe o zigue-zague dele. O melhor jeito de fugir dos tiros é ficar nos cantos

BOSS FINAL

DICA: na primeira forma, fique nos cantos para ser menos atingido. Na segunda forma, fique em baixo, no centro da tela, e atire sem parar



STEAM HEARTS	
SATURN	4.3
CIGA	
tiro	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
1/2 Jogadores	
8 Fases	
Bateria	

Por
Lord Mathias

Beat Mania não é jogo para amadores. Então, meu amigo, se você não tem swing como o Lord aqui, não se aproxime do modo Normal sem antes passar uma boa temporada no modo Practice. O lance é reproduzir no controle a seqüência de comandos que rola na tela. Se você fizer direitinho, leva Great ou Good; se for mal, leva Bad ou Poor. Fique de olho na barra de energia: se a sua energia ficar abaixo do nível vermelho, é sinal de que você é pior que as Paquitas cantando. E como você provavelmente não tem as pernas delas, não vai ter jeito de passar para o próximo estágio. Há quatro estágios, mais alguns bônus para quem se dá bem no jogo. Caso você não seja um DJ bom o suficiente para encarar o game sozinho, chame um amigo para ajudar. Além de ficar bem mais fácil, é mais divertido trabalhar em conjunto e dividir os acordes das músicas.

fim

DICA:
tente finalizar o DJ Battle com mais de 90.000. Com isso você libera o estágio secreto ????

BEAT MANIA

P.STATION
KONAMI
ação

4.8

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

1/2 Jogadores
Memory Card

DICA: *logo de início você terá de escolher o tipo de controle. Use o Practice para ver qual tipo de controle é melhor para você, normal ou original*

DICA: *para finalizar o jogo mais facilmente, selecione Rave como último estágio. Agora se você já for um DJ profissional, pode tentar encarar os outros estágios*

DICA: *você pode jogar outra versão de Beat Mania. Para isso selecione Disc Change e troque o CD. Nesse CD você poderá tocar até um tipo de Bossa Nova*

DICA: *o esquema é acionar o comando no instante em que a barrinha passar pela outra barra vermelha. Não esqueça, quanto mais GREAT melhor...*

DICA: *aqui nessa área você pode fazer o scratch como quiser. Tente fazer isso no ritmo para ganhar mais pontos e subir o nível de sua barra de ibope*

DICA: *no segundo CD, selecione Asian Tradicional como último estágio. Com isso, fica mais fácil acabar o jogo*

GANHE UM REAL NA COMPRA DA SUPER REVISTA PÔSTER!

JÁ NAS BANCAS!

Este cupom vale

R$ 1,00 na compra da

edição especial número 12, *Super Revista Pôster*

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

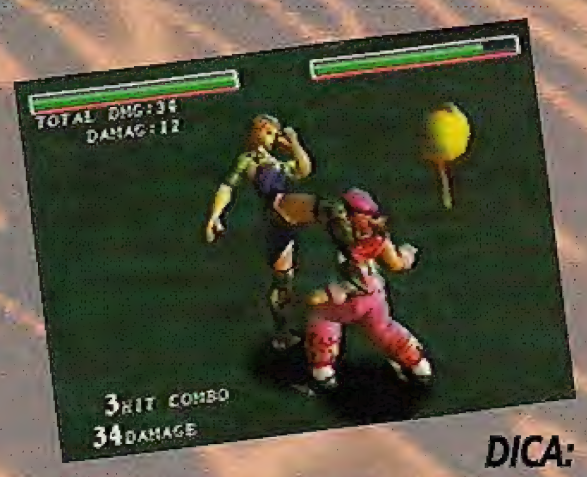
Promoção válida até 19/01/99

Por Baby Betinho

Em **Destrega**, jogo de luta da japonesa KOEI, rola menos porrada e mais magia. Parece até coisa de RPG. Quando você está longe do adversário, os botões de soco e chute só soltam magias. Quando você se aproxima, eles automaticamente passam a responder com chutes ou socos. A arena é bastante grande e você pode se mexer à vontade. Já deu pra notar que o game não é para quem curte combate corpo a corpo. Não há muitos golpes ou movimentos especiais. As magias são o forte. Usando a barra de super, você pode conseguir magias de nível 3, refletir magias e até fazer um escudo. Existem 12 lutadores, escolha o seu e fight!

fim

DICA: *para aumentar o nível da magia é só apertar qualquer botão uma vez para o nível 1, duas para o nível 2 e três para o nível 3*



DICA: *próximo ao oponente você só poderá atacar na porrada. Use o botão □ quatro vezes para fazer um combo. Pode-se também fazer combinações com os outros botões*

DICA: *o ataque especial é o que tira mais energia dos oponentes. Aperte □, △, ○ com nível 3 para soltá-lo*

ESQUEMA DE PODER DAS MAGIAS

A magia que você solta com o □ é mais forte que a do △. Esta última prevalece sobre a do ○. A ordem só vale para magias de mesmo nível. Quando os níveis forem diferentes, vence a mais alta, seja ela de qualquer botão.

DICA: *pode-se fazer ataques aéreos. Para isso aperte X + □. Para fazer o ataque aperte os botões de magia durante o vôo*

DICA: *para fazer um escudo e proteger-se de todas as magias, segure □ + L1. Para manter o escudo, não solte L1*

DICA: *segure □ + R1 para dar um ataque com o escudo. Esse escudo só protege contra-ataques de magias no nível 1*

DESTREGA

P.STATION

KOEI

luta

4.3

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

1/2 Jogadores
Memory card

DICA: *se quiser rebater a magia do inimigo, aperte L1 instantes antes de a magia do oponente atingir você*

SMALL SOLDIERS

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Da GamePro

Seguindo mais ou menos os passos do filme, *Small Soldiers* chega ao P.Station com os mesmos personagens, mas com um tema um pouco diferente. Enquanto no filme a batalha dos brinquedos se dá na Terra, no jogo ela rola em uma dimensão alienígena. Você comanda Archer, o líder Gorgonite, contra o Chip Hazard e seu comando de elite. Tudo isso em 14 zonas de batalhas renderizadas e 3D. Você interage com o ambiente pelas várias missões enquanto liberta os gorgonites aprisionados que vão se juntando na batalha. A sua disposição estão 13 armas e diversos power-ups. O modo para dois jogadores coloca Archer contra o Chip em combates head-to-head ou de pegar a bandeira. O Dual Shock é indispensável. Apesar de não seguir o filme à risca, *Small Soldiers* é um jogo bem original e poderoso.

fim

DICA: no modo para dois jogadores existem duas maneiras de vencer: matando o Chip ou pegando a bandeira

Assim como o filme, o jogo também traz vários efeitos visuais de alta qualidade. Repare nos detalhes deste ambiente 3D dos gorgonites

DICA: na fase Garrison, pule no canhão gigante e limpe o local. Você pode tirar vantagem do incrível poder de fogo dele e de seu alcance

DICA: mantenha o dedo no botão de tiro ilimitado quando estiver andando, use todos os nooks e preste atenção nos cantos

DICA: liberte os gorgonites para que eles o ajudem na batalha

É preciso um pouco de fé para passar por alguns locais que parecem sem saída

As canções misteriosas dão um clima na atmosfera e garantem as chaves para as áreas secretas

SMALL SOLDIERS

P.STATION

ELECTRONIC ARTS

ação/aventura

4

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

2 jogadores
14 fases

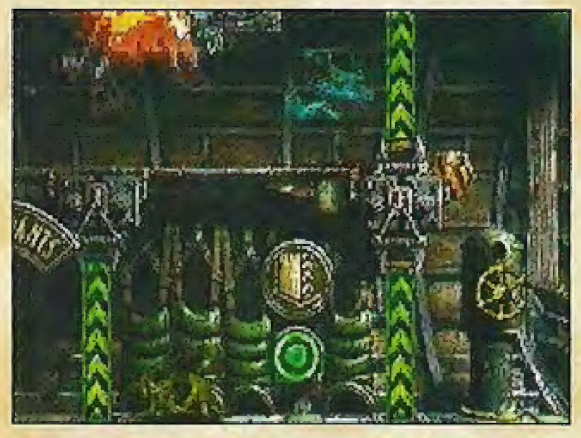
DIRETO DOS USA — *Da GamePro*

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

Depois do sucesso de **Oddworld: Abe's Oddysee**, a GT Interactive resolveu convocar Abe para mais uma missão. Com novas fases – bem mais refinadas – e um novo sistema de salvar o jogo, Abe é mais uma vez destaque no P.Station.

Desta vez a aventura 2D em side-scrolling rola em um pequeno planeta chamado Oddworld e continua logo após Abe ter salvo seu povo, o Mudokons, das malvadas criaturas vegetais Glukkons. Voltando ao novo sistema, agora você pode salvar o game no memory card a qualquer hora ou lugar do jogo. Outra novidade é que o vocabulário de Abe está bem maior, o que ajuda a controlar a orda de Mudokons. Os inimigos estão mais variados e Abe, para enfrentá-los, pode ficar invisível e pilotar carros de minas.

fim



***DICA:** algumas vezes a solução de um quebra-cabeça é apenas destruir os orbs vermelhos e flutuantes que não deixam você ficar possuído. O puns explosivos, granadas e bomb-droping flying Sligs dão conta do recado*

***DICA:** use o "All Ya" apertando e segurando L2, e apertando triângulo para chefiar os grupos de Mudokons sem precisar dizer "Hi" para cada um deles. Além disso, tenha certeza de que eles estão ao seu alcance, senão não vão ouvi-lo*

***DICA:** para correr, aperte e segure R1; para rolar, aperte e segure X*

***DICA:** Fleeches, as minhocas linguarudas, são realmente um saco. Fique correndo e pulando para elas não terem tempo de engoli-lo*

***DICA:** você faz o super pum apertando e segurando L1 e R1. Dirija-o contra os inimigos ou obstáculos e destrua-os apertando de novo*

***DICA:** use os super puns e o flying Sligs para limpar a área dos obstáculos à frente*

***DICA:** quando estiver com os Sligs no cenário, você pode usá-los para atirar nos inimigos apertando e segurando ↓ enquanto atira (apertando ○)*

ODD WORLD ABE'S EXODDUS

P.STATION — **4.8**

GT INTERACTIVE

ação/aventura

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

2 CDs
2 Jogadores (alternados)

METAL GEAR SOLID: NESTE NATAL DETONE O MELHOR GAME DO ANO

• playstation •

NOVO! agora com controle DUAL SHOCK

NOVO preço

2X R$ 149,50
OU 1+6X 49,98

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*

AÇÃO
Colony Wars: Vengeance
Duke Nukem: Time To Kill
Metal Gear Solid
Tomb Raider 3
Twisted Metal 3

2X R$ 44,95 cada

AVENTURA
Apocalypse
Earthworm Jim 3D
Crash Bandicoot 3
MediEvil
The Fifth Element
Resident Evil 2 Dual Shock

ESPORTE
FIFA Soccer 99
International SS Soccer 98
Knockout Kings (Boxe)

LUTA
Darkstalkers 3
Mortal Kombat 4
Rival Schools (Capcom)
Street Fighter 2 Collect Vol 2
Tekken 3
Tenchu

RPG
Brave Fencer Musashi
Final Fantasy 7
Lunar: Silver Star Story
Parasite Eve

SIMULAÇÃO
Formula 1 '98
Gran Turismo
Nascar Racing '99
Rally Cross 2

• saturn •

grátis 4 games
virtua fighter 2, daytona usa, virtua cop e + 1 game clássico

NOVO preço

2X R$ 129,50
OU 1+5X 48,50

Japonês

AÇÃO - 2X R$ 47,95
Castlevania: Dracula X
Deep Fear
Radiant Silvergun

LUTA - 2X R$ 59,95
King of Fighters '97
Marvel vs. Street Fighter
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter
Jogos de luta incluem cartão de memória

Conversor para console americano: R$ 20.00 (c/ jogo)

Americano

AÇÃO
House of the Dead
Mega Man X4
Resident Evil
Tomb Raider

AVENTURA
Enemy Zero
Sonic Jam
Sonic R

2X R$ 44,95 cada

RPG
Magic Knight Rayearth
Panzer Dragoon Saga
Shining Force 3

• dreamcast • japonês

2X R$ 349,50
OU 1+9X 85,88

chegou NEO GEO portátil com KING OF FIGHTERS 2x 109,90

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$150,00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

acessórios 32 bits

Controle Analógico (PSX/SAT)	R$ 69,90
Controle Arcade (PSX/SAT)	R$ 79,90
Controle Básico (PSX/SAT)	R$ 34,90
Game Shark (PSX/SAT)	R$ 89,90
Mega Memory Card (PSX)	R$ 69,90
Volante Mad Katz (PSX/SAT)	R$ 119,90

acessórios NINTENDO exclusivos

Pokemon Pikachu	R$ 44,90
Game Booster (Rocket) jogue Game Boy no seu N64	R$ 94,90
Porta Console N64 carregue junto: controles, cabos e 6 jogos	R$ 45,00
Game Boy Camera	R$ 99,90
Game Boy Printer	R$ 99,90
Game Shark	R$ 89,90
Mega Memory Card	R$ 49,90
Volante Mad Catz	R$ 119,90

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Frete não incluso. Jogos americanos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fornecidos no sistema NTSC. - * Controle Básico, somente para compras efetuadas em conjunto. • Consulte relação de clássicos no momento da compra.

UMA ENTREGA DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

GAME 32 BITS

DIRECTSHOPPING

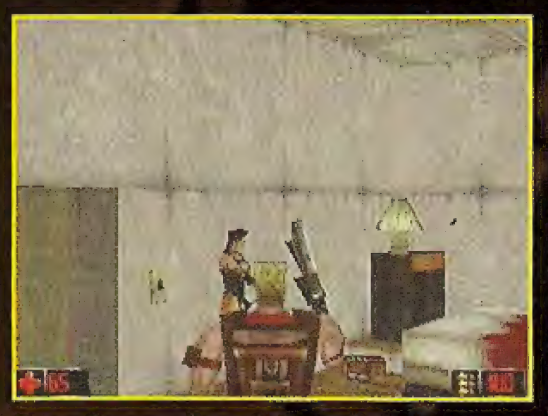
COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Por Lord Mathias

O herói que começou desbravando os PCs e depois conquistou os consoles, volta mais uma vez à cena. *Duke Nukem: Time to Kill* melhorou nos gráficos (pouco) e controles, mas o forte continua mesmo na ação. Depois de várias tentativas de eliminar Duke Nukem – sem sucesso – os alienígenas estão mais irados do que nunca. Eles inventaram de viajar no tempo, passando pela era medieval, pelo velho oeste e pela Roma Antiga para pegar os ancestrais de Duke e impedir que ele nasça! O jogo tem uma perspectiva em terceira pessoa ao longo dos 12 levels. Várias armas, power-ups e quebra-cabeças vão fazer a cabeça da moçada. Um destaque é o modo para dois jogadores com tela dividida, desde sempre uma sensação do game. O único probleminha que atrapalha são os gráficos meio sujos. Mas tudo bem, como o Lord aqui já disse, o que vale no game é a ação!

fim



DICA: para conseguir algumas pipe bombs no level 1, suba a escada no beco, fale com o Dominatrix e desligue e ligue o interruptor da lâmpada

DICA: no começo do level 2, vá para a igreja e pule no buraco do telhado para pegar algumas dinamites. Use-as para abrir um buraco nas forcas e pegar a Gatling gun

DICA: dê uma olhada nas áreas antes de prosseguir segurando R1 para acionar o modo sniper e R2 ou L2 para olhar

DICA: destrua os inimigos e desvie dos tiros usando os botões L2 e R2

DICA: para pegar o lança-chamas no level 2, vá para o fundo dos estábulos e acione o interruptor. Atire no alienígena pendurado no final do corredor e escale a haste

DICA: para conseguir o último pedaço da combinação no level 2, dinamite as torres em frente à guarnição para abrir uma porta que leva a uma sala vazia. Empurre a estante para revelar uma porta secreta que dá acesso à última parte

NINJA
Shadow of Darkness

Da GamePro

Usando os elementos de luta de **Fighting Force**, a Eidos criou uma nova concepção de combate, com um toque tradicional. Se você curte aquele velho estilo de jogo de luta, sempre indo em frente e dando porrada, sem muita conversa, **Ninja: Shadow of Darkness** é um ótimo jogo para você. Na pele de um jovem ninja chamado Kurosawa, você precisa derrotar o mal que assolou o Japão. Para ajudá-lo nesta jornada, você dispõe de um ilimitado arsenal de facas. Além disso, vai juntando uma grana para comprar power-ups especiais, armas diferentes e vidas extras. O controle analógico torna o jogo um pouco complicado, porque às vezes fica meio difícil de atacar, mas nada que não possa ser superado. Tirando isto, **Ninja** é só chute e soco, nada muito complexo, mas bem divertido. fim

DICA: *fique do lado direito deste dragão para desviar de seus ataques. Você pode matá-lo mandando facas em sua cabeça*

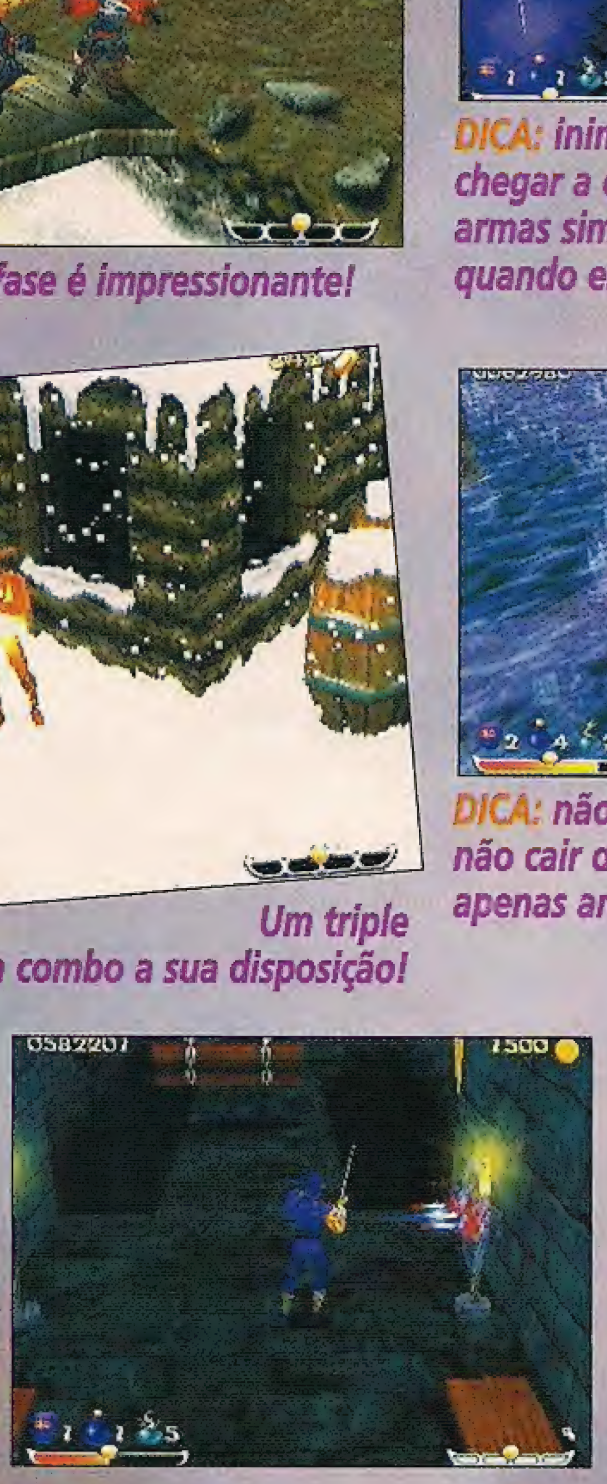
Vários obstáculos bem feitos e bonitos, como estas carroças, estão espalhados por todo o jogo

O cenário da cada fase é impressionante!

DICA: *inimigos não conseguem chegar a certos locais, mas suas armas sim. Tire vantagem disso quando estiver prestes a morrer*

Um triple beat-down combo a sua disposição!

DICA: *não corra na água para não cair das extremidades, apenas ande*



DICA: *lance facas nas tumbas, paredes e tochas para revelar tesouros escondidos*

DICA: *para evitar o fogo deste dragão, ataque-o enquanto os dois lados do pescoço dele estiverem em chamas*

NINJA

P.STATION
EIDOS
ação/aventura

4

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 jogador
14 fases

PC

Por Bill Games

IAF
ISRAELI AIR FORCE

ENDEREÇO:
www.ea.com

A palavra chave em **IAF** é realismo. Há, contudo, situações duvidosas. Por exemplo, aterrissagens em que o controle é facilitado. O jogo não se limita ao combate aéreo. Há missões em que é preciso taxiar até encontrar a pista liberada para decolagem. Os combates com alvos terrestres são mais fáceis para quem está começando. Para cada tipo, há uma tática diferente. Contra metralhadoras, voe alto e tente acertá-las de cima. Já contra os lança-mísseis, a dica é voar rasteiro. Sempre veja na descrição da missão quais tipos de caças estão na briga e a que distância eles estão de você. Isso será fundamental para a escolha dos mísseis. Não desperdice munição, ela é bem limitada. É possível, ainda, criar uma missão, recomendada para treinos.

fim

***DICA:** ao bombardear algum alvo terrestre, use o looping para um novo ataque ao mesmo alvo. Assim você economiza tempo*

***DICA:** ao decolar, suba rapidamente o trem-de-pouso. Se ele ficar muito tempo aberto, não subirá mais e você não poderá usar bombas*

***DICA:** para facilitar as manobras de defesa e ataque, use Shift-C para se livrar dos tanques de combustível vazios*

***DICA:** a aterrissagem torna-se mais segura se você seguir o circuito de aterrissagem, use os freios e os flaps a distância*

***DICA:** verifique o seu armamento antes de cada missão. Se algum espaço estiver vazio, complete-o. A munição deve ser racionada*

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
*Win95, Pentium 200 MMX, 32 de RAM, CD-ROM 8x, Placa de Vídeo 4mb, Monitor SVGA e 251MB de HD**
**Instalação mínima, a instalação completa ocupa 635MB.*

***DICA:** o modo mais fácil de destruir a artilharia anti-aérea é usar armamento de longa distância voando em baixas altitudes*

IAF - ISRAELI AIR FORCE
PC
JANE'S COMBAT SIMULATION
simulador

4.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

De 1 a 8 Jogadores (rede/internet)

***DICA:** para pegar os tanques, dê um mergulho e detone os foguetes. Mas cuidado com os tiros de seus aliados*

***DICA:** se o jeito for bombardear os "Sam's", voe rasteiro. Assim os mísseis não irão acertá-lo*

A GALERIA DAS NAVES QUE VOCÊ PODE USAR

F-15 | F-16 | F-4 2000 | F-4 E | Kfir | Lavi | Mirage

PC

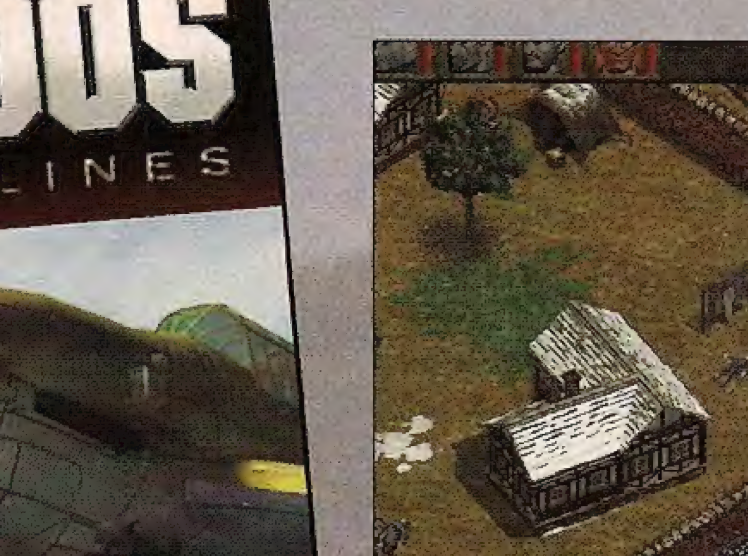
COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

DICA: com o espião, roube as roupas de um comandante do varal para enganar os nazistas

DICA: com o espião você pode distrair os guardas para que os caras que estão com você finalizem a missão

DICA:
no fim da missão 1, coloque dois barris perto do rádio e mande tudo para os ares dando alguns tiros neles



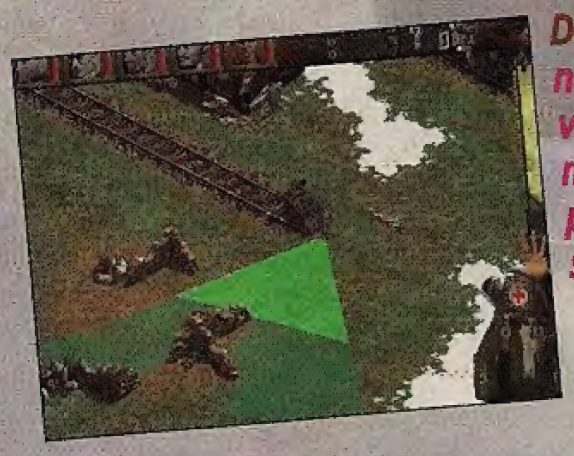
DICA: corte a cerca (depois de desligada) e invada a base inimiga com os seus homens

ENDEREÇO:
www.eidos.interactive.com

Por Bill Games

Commandos é um jogo de estratégia de guerra diferente dos que estão no mercado. Você tem de dois a seis soldados, todos especializados. Você jogará cada uma das 20 missões seguindo as idéias do seu general e, lógico, usando o melhor soldado para cada objetivo. O jogo trabalha bastante a visão dos inimigos. Se um soldado estiver olhando para um tal lugar, você pode passar de fininho por trás dele, sem que o cara perceba. Para ajudar mais, clique no ícone no canto superior direito da tela e selecione um soldado inimigo. Assim você terá a visão do soldado, representada por duas cores. O verde claro aparece quando o soldado tem certeza do que vê, o verde escuro, quando o soldado não tem certeza do que vê.

fim



DICA: o guarda não consegue ver através do muro, lugar perfeito para se esconder

DICA: dentro da água, ninguém percebe o mergulhado. Use-o para pegar o inimigo de surpresa

DICA: no fim da missão 3, solte a última bomba no pé da barreira e saia de perto rapidinho

COMMANDOS

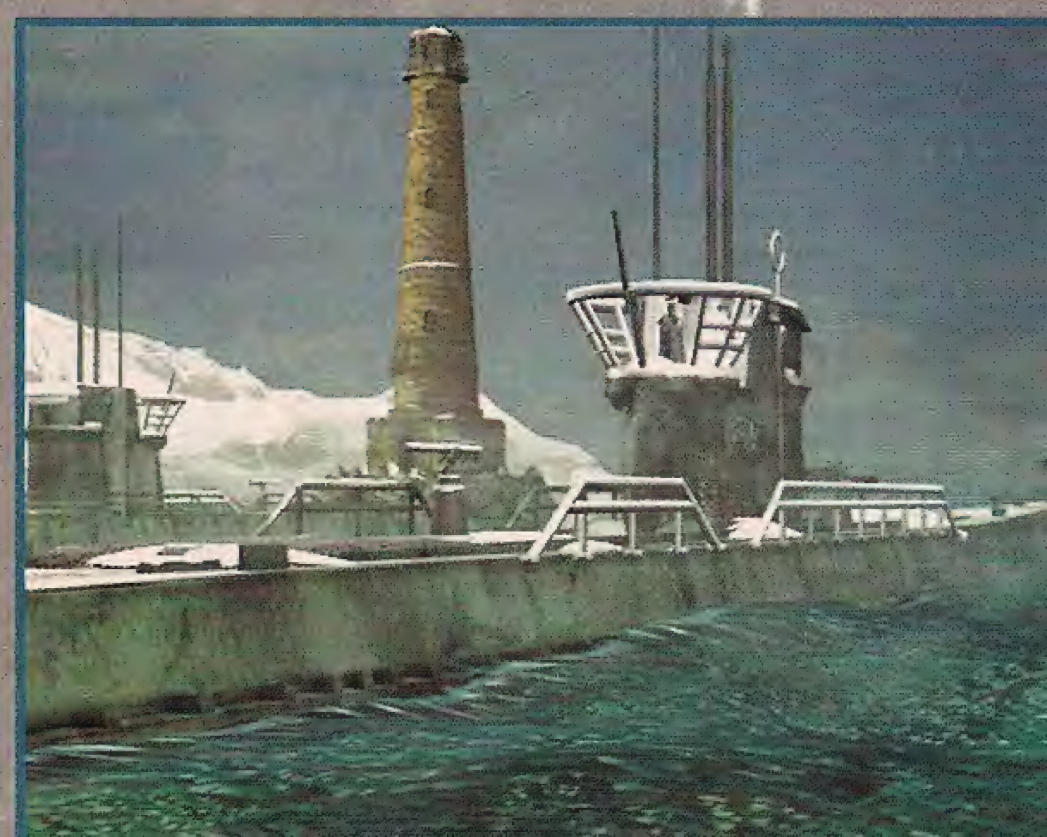
PC
EIDOS
estratégia

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

6 jogadores

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 120MHz , 16 MB RAM
CD-ROM 4x, Placa de vídeo de 1 MB, Placa de som e Windows 95



PC

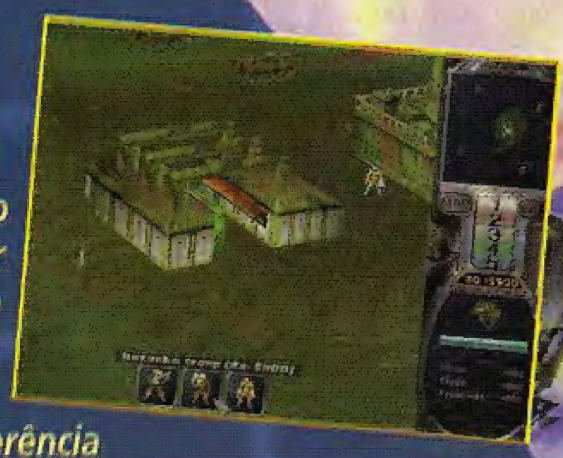
WARGAMES

Por Bill Games

Baseado no filme Jogos de Guerra, *Wargames* foi desenvolvido primeiro para P.Station. A MGM e a Electronic Arts resolveram fazer uma versão para PC, que conta com algumas opções diferentes e é mais voltada para se jogar em rede (multiplayer). *Wargames* segue o estilo de jogo que vem tomando conta dos computadores: é um game de estratégia, só que você pode escolher de que lado quer atuar. Há duas opções: aliar-se ao computador W.O.P.R., que pretende acabar com a humanidade, ou jogar com a N.O.R.A.D., que quer defender a Terra dos ataques desse computador maluco. O jogo não é muito complicado. Você deve construir, invadir e destruir. O som do game é muito bom, com muitas vozes (a do computador é a mesma do filme) e avisos sonoros. Monte sua tropa e enfrente essa guerra!

fim

DICA: para selecionar vários componentes, aperte e segure o botão direito do mouse e selecione a área

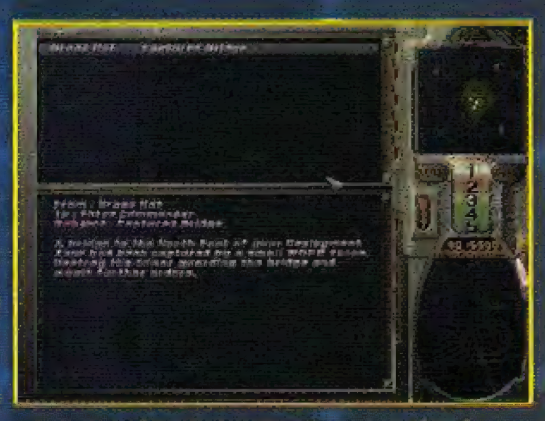


DICA: ao produzir um clone de combate, dê preferência ao Bazooka Troop. Além de ser mais resistente, tem maior poder de fogo

DICA: use o seu Droid Constructor para fazer torres de combate em volta de suas instalações

ENDEREÇO:
www.ea.com

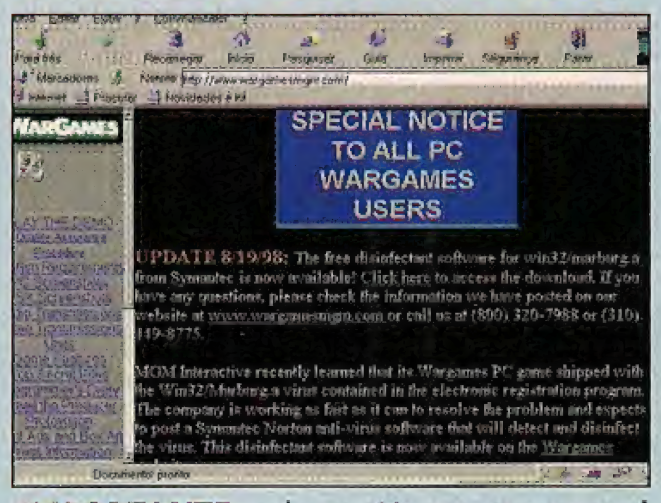
DICA: na tela de options ou apertando ESC durante o jogo, você aumenta o scroll speed para acompanhar melhor suas tropas



DICA: leia os e-mails que chegarem. Eles dirão o passo-a-passo do que você tem de fazer

DICA: ao comandar uma tropa de veículos, mande os mais leves na frente dos mais pesados

CUIDADO COM O VÍRUS!!



IMPORTANTE: o jogo Wargames possui um vírus chamado Win32/Marbug.a. Para saber como removê-lo, entre no site do game www.wargamesmgm.com e clique em SPECIAL NOTICE TO ALL PC WARGAMES USERS, como mostra a foto acima

WARGAMES

PC

ELECTRONIC ARTS
MGM
estratégia

4

CONTROLE	5
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	4

De 1 a 4 Jogadores (rede)

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 133 MHZ, Windows 95 ou 98, 17 MB livres no HD, CD-ROM 4x, Placa de Vídeo de 2MB PCI, Placa de som 16 bits

DICA: a W.O.P.R. constrói drones enquanto a N.O.R.A.D. fabrica clones humanos. Clique com o botão direito em suas fábricas para aumentar seus soldados

Chegou Sopateen Maggi.

Toma aí, cara.

Essa é só sua. Você vai ficar antenado nos cereais, nos legumes e no macarrão. E se a sua mãe não estiver por perto, você mesmo faz. É pá-pum. Nessa você vai se ligar, brother.

Maggi®
Sopateen
A sopa da galera.

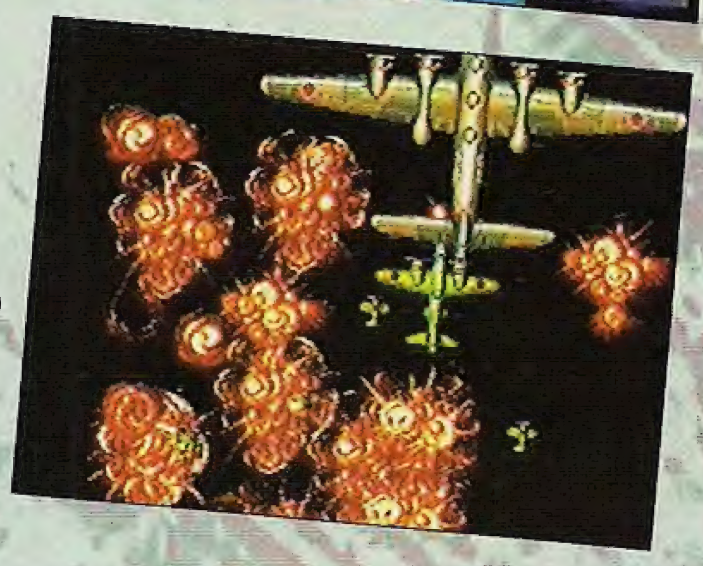
PUBLICIS · NORTON

CAPCOM GENERATION 1

CAPCOM

Tiro - 1/2 jogadores
Memory Card

32 BITS



Clima de Flashback na **Capcom**. **Capcom Generation 1** traz três clássicos do arcade dos anos 80: **1942**, lançado em 84, **1943**, lançado em 87, e **1943 KAI**, lançado em 88. O som e os gráficos são originais. A opção Screen também vem do arcade. Com ela, você pode mudar a tela para vertical ou horizontal.

KERYOTOSSEL

MASUDAYA

Puzzle - 1/4 jogadores
Bateria

SATURN

Muito parecido com **Puyo Puyo Sun**, **Keryotossel** é um puzzle em que o objetivo é derrubar os adversários da plataforma de batalha. Nessa briga, vale tudo, tudo mesmo: socos, chutes cabeçadas, golpes especiais e até jogar os inimigos de uma balança de parquinho. Vence quem sobrar na plataforma. Você joga nove estágios para ver o final. Para até quatro pessoas ao mesmo tempo.

ASTRA SUPER STARS

SUNSOFT

Luta - 1/2 jogadores
Bateria

SATURN

O dia das bruxas já vai longe. Ainda assim, vale a pena dar uma olhada em **Astra Super Stars**, jogo de luta em que os personagens são estilo Halloween. Os golpes são simples. E todos podem formar combos, também de fácil execução. Há uma barra de super, que enche enquanto você bate ou apanha. Toda a luta rola no ar, não há nada no chão.

KING OF BOWLING 2

COCONUTS

Boliche - 1/8 jogadores
Memory Card

P.STATION

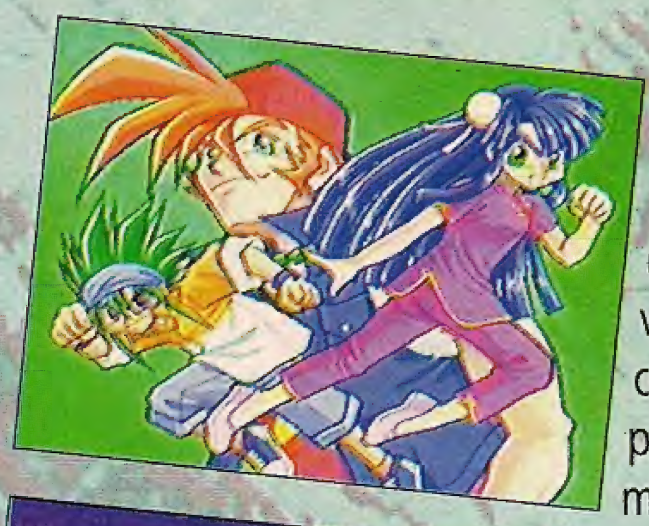
King of Bowling 2 é um jogo de boliche sem muitos atrativos. Você joga com os melhores jogadores de boliche do Japão: ao todo são oito personagens, quatro homens e quatro mulheres. O grande porém do game é a barra de jogo. Ela indica a posição em que você deve jogar para que a bola siga a direção correta. Na hora em que você vai lançar a bola, um cursor começa a se mover e você deve pará-lo na posição indicada. O problema é que o controle não obedece na hora certa e o cursor pára sempre um pouco à frente da posição ideal.

BATTLE PHOENIX 64

HUDSON

Tiro - 1/4 jogadores
Memory Pak

NINTENDO 64



Em **Battle Phoenix 64** você controla um robozinho que lança bolas. O objetivo é acertar as bolinhas que ele lança nos alvos, que mudam de acordo com o jogo. Existem cinco tipos de jogo, mais cinco que aparecem depois que você atinge certa pontuação. No modo Battle, até quatro pessoas podem jogar ao mesmo tempo. Nesse modo a coisa muda: o lance é detonar os adversários.

POKEMON

NINTENDO

Adventure - 1/2 Jogadores
Memory Pak

NINTENDO 64

Pokemon é um dos maiores sucessos do Game Boy, da Nintendo, no Japão.

O game ficou conhecido no mundo quando o desenho animado baseado em seus personagens levou centenas de japoneses para os hospitais. Você controla miniaturas de monstros e seu objetivo é detonar o monstro do adversário. Você não luta de verdade, apenas seleciona o comando e vê no que vai dar. Há uma série de monstrinhos para escolher e você até pode mudar de monstro no meio da batalha.

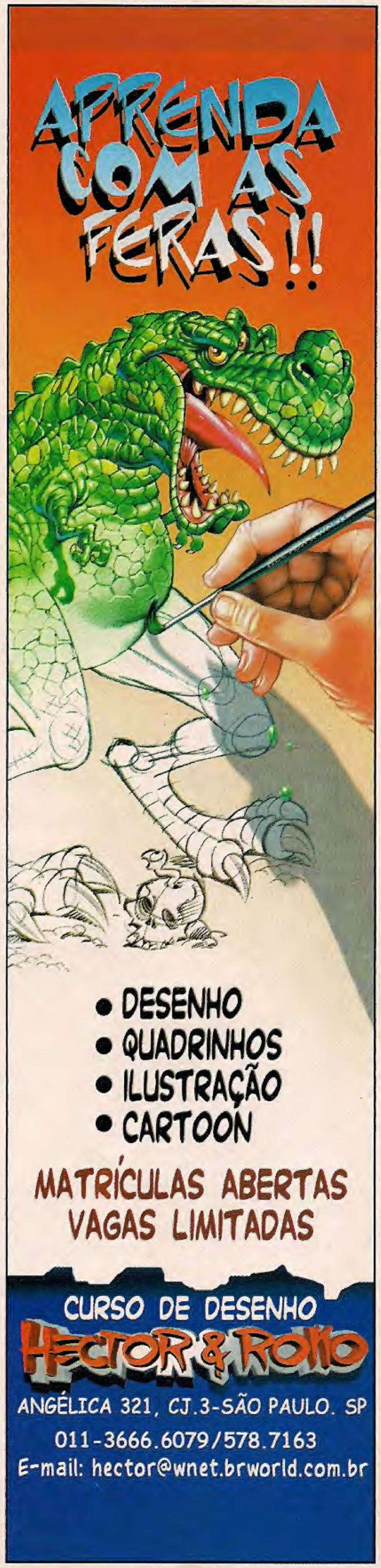
VIRTUAL POOL

CRAVE

Sinuca - 4 jogadores
Memory Pak

NINTENDO 64

Se jogar nas mesas de bilhar reais não é suficiente para você, prepare-se para encarar uma partida em **Virtual Pool**, para Nintendo 64. O jogo tem gráficos realistas, boa música e efeitos sonoros. É preciso um pouco de paciência para aprender a jogar e é essencial saber o básico de geometria.



GOLPE FINAL

Com a simplicidade de sempre dos jogos de luta da Capcom, Marvel Super Heroes vs Street Fighter chega aos consoles pelas estradas do Saturn. O console da Sega mantém a tradição de boas conversões e deixa o P.Station para trás

LEGENDAS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois socos quaisquer
CC - dois chutes quaisquer
SSS - três socos
CCC - três chutes
(c) - carregar
*** - Hyper Combo -** gastam um nível de energia de Hyper Combo
Obs: muitos golpes podem ser acionados também no ar. Em alguns movimentos, se você ficar apertando os botões repetidamente durante algum golpe, os hits aumentam

BABY BETINHO

CICLOPE

Optic Blast: ↓↘→ + soco
Optic Sweep: →↘↓ + soco
Gene Splice: →↓↘ + soco
Cyclon Kick: ↓↙← + chute
Running Neck Breaker Drop: (c) ←→ + chute
Rapid Punch: (c) ←→ + soco
***Mega Optic Blast:** ↓↘→ + SS
***Super Optic Blast:** →↘↓ + SS (direcionável)

CAPITÃO AMÉRICA

Shield Slash: ↓↘→ + soco
Stars & Stripes: →↓↘ + soco
Charging Star: ↓↘→ + chute
Roll: ↓↙← + soco
***Final Justice:** ↓↘→ + SS
***Hyper Stars & Stripes:** →↓↘ + SS
***Hyper Charging Star:** ↓↘→ + CC

MOVIMENTOS BÁSICOS

Golpe de Ignição: SR + CR (para levar para o combo aéreo)
Crossover Assist: SM + CM (o seu parceiro vem, dá um golpe e vai embora)
Crossover Attack: SF + CF (troca de lutador)
Crossover Counter: durante a defesa, ←↙↓ + SF + CF (gasta um nível)
Crossover Combination: ↓↘→ + SF + CF (gasta dois níveis)
Safe Landing: quando arremessado, ←↙↓ + soco (evita ser atacado no chão)
Super Salto: ↓↑ ou CCC
Deslocamento Rápido: lado duas vezes ou direcional + SSS
Obs: *alguns podem usar o deslocamento rápido no ar*
Obs 2: *alguns lutadores podem saltar duas ou até três vezes*

HULK

Gamma Tornado: →↘↓↙← + soco
Gamma Slam: ↓↘→ + soco
Gamma Charge horizontal: (c) ←→ + chute, chute (redirecionável)
Gamma Charge vertical: (c) ↓↑ + chute, chute (redirecionável)
***Gamma Wave:** ↓↘→ + SS
***Gamma Crush:** ↓↙← + SS

WOLVERINE

Berserker Barrage: ↓↘→ + soco
Tornado Claw: →↓↘ + soco
Drill Claw: direcional + CR + SM
***Berserker Barrage X:** ↓↘→ + SS
***Weapon X:** →↓↘ + SS
***Fatal Claw:** →↓↘ + CC
***Berserker Charge:** ↓↘→ + CC

HOMEM-ARANHA

Web Ball: ↓↘→ + soco
Spider Sting: →↓↘ + soco
Web Swing: ↓↙← + chute
Web Throw: →↘↓↙← + soco
***Maximum Spider:** ↓↘→ + SS

***Crawler Assault:** ↓↘→ + CC

ÔMEGA VERMELHO

Carbonadium Coil: ↓↘→ + soco (depois de agarrar, soco repetido para sugar energia, e chute repetido para retirar energia de Hyper Combo)
Omega Strike: ↓↘→ + chute
***Omega Destroyer:** ↓↘→ + SS
***Omega Smasher:** no ar, →↓↘ + SS

SHUMA-GORATH

Mystic Stare: (c) ←→ + soco
Mystic Smash: (c) ←→ + chute
Devitalization: de perto, →↘↓↙← + chute
***Chaos Dimension:** ↓↘→ + SS (nível 3)
***Chaos Split:** ↓↘→ + CC

KEN

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempuukyaku: ↓↙← + chute
***Shouryuu Reppa:** ↓↘→ + SS
***Shinryuuken:** ↓↘→ + CC
***Shippu Jinraikyaku:** ↓↙← + CC

BLACK HEART

Dark Thunder: ←↙↓↘→ + soco
Inferno: →↘↓↙← + soco
***Armageddon:** ↓↘→ + SS
***Judgement Day:** ↓↙← + SS
***Heart of Darkness:** ↓↘→ + CC

CHUN LI

Kikouken: ←↙↓↘→ + soco
Tenshoukyaku: →↓↘ + chute
Hyakuretsukyaku: chute repetido
Sen'enshuu: →↘↓↙← + chute
***Kikoushou:** ↓↘→ + SS
***Senretsukyaku:** ↓↘→ + CC
***Hazan Tenshoukyaku:** →↓↘ + CC

DHALSIM

Yoga Fire: ↓↘→ + soco
Yoga Flame: →↘↓↙← + soco
Yoga Blast: →↘↓↙← + chute
Yoga Teleport: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
Yoga Fly: ↓↙← + CC
***Yoga Inferno:** ↓↘→ + SS (direcionável)
***Yoga Strike:** ↓↘→ + CC

NORIMARO

Super Fantastic Treasure: ↓↘→ + soco
Great Fighting Jump: →↓↘ + soco
Rolling Powerful Arms: ↓↘→ + chute
***Hyper Strong Miracle Treasure:** ↓↘→ + SS
***Ultra Variety Private Memories:** ↓↘→ + CC
***Ultimate Grand Champion Jump:** →↓↘ + SS

ZANGIEF

Screw Pile Driver: 360° + soco
Double Lariat: SSS ou CCC
Flying Power Bomb: ←↙↓↘→ + chute
Vanishing Flat: →↓↘ + soco
Aerial Russian Slam: →↓↘ + chute
***Final Atomic Buster:** 360° + SS (super armor)

M. BISON

Psycho Shot: ←↙↓↘→ + soco
Psycho Field: →↘↓↙← + soco
Double Knee Press: ←↙↓↘→ + chute
Devil Reverse: (c) ↓↑ + soco
Head Press: (c) ↓↑ + chute
Fly: ↓↙← + CC
Bison Warp: →↓↘ + botão
***Psycho Crusher:** ↓↘→ + SS
***Knee Press Nightmare:** ↓↘→ + CC

AKUMA

Gouhadouken: ↓↘→ + soco
Goushouryuuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Zankuukyaku: ↓↙← + chute
Ashura Semkuu: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
Tenma Kuujinkyaku: no ar, ↓↘→ + chute
***Messatsu Gouhadou:** ↓↙← + SS
***Messatsu Goushouryuu:** ↓↘→ + SS
***Tenma Gouzankuu:** no ar, ↓↘→ + SS
***Shungokusatsu:** SR, SR, →, CR, SF (nível 3)

SAKURA

Shououken: ↓↘→ + soco
Hadouken: ↓↙← + soco
Shumpuukayaku: ↓↙← + chute
***Midare Zakura:** ↓↘→ + SS
***Shinkuu Hadouken:** ↓↙← + SS
***Haru Itchiban:** ↓↙← + CC

DAN

Gadouken: ↓↘→ + soco
Kouryuuken: →↓↘ + soco (de 4 em 4 golpes sai um golpe invencível)
Dankuukyaku: ↓↙← + chute
Premium Sign: ↓↘→ + chute
***Shinkuu Gadouken:** ↓↘→ + SS
***Kouryuu Rekka:** ↓↘→ + CC
***Hisshou Buraiken:** ↓↙← + CC
***Otoko Miti:** SF, CR, ←, SR, SR (nível 3)

RYU

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempuukyaku: ↓↙← + chute
***Shinkuu Hadouken:** ↓↘→ + SS
***Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + CC
***Shin! Shouryuuken:** →↓↘ + SS

ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

Modo multiplayer, pistas inéditas, modo de destruição: Wipeout arrasa pra valer!

Prepare-se para a corrida mais rápida da sua vida! **Wipeout** está finalmente chegando ao N64 a todo vapor. **Wipeout 64** traz muita coisa do P.Station, mas também muita novidade. Começando pelos modos: você vai poder escolher entre Single Race, Time Trial e Challenge. Quanto às naves, você vai ter cinco delas à disposição. Já as pistas são cinco, inéditas e feitas somente para esta versão. O modo multiplayer para até quatro jogadores também está presente. As armas de cada nave foram renovadas e um novo modo criado. É o Weapon, em que o objetivo é destruir o máximo de oponentes. Com uma jogabilidade de dar inveja, **Wipeout 64** proporciona uma noção de velocidade que vai deixar qualquer cara que goste de corrida alucinado.

DICA: quando competir no Time Trial no modo Challenge, guarde o speed burst para o final

A velocidade de Wipeout 64 é impressionante e se encaixa perfeitamente com os desenhos das pistas

DICA: evite a curva S na pista Sokana segurando ↓ no direcional analógico assim que a nave decolar da rampa

WIPEOUT 64	
NINTENDO 64	
PSYGNOSIS	5
corrida	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
4 Jogadores	

DICA: o Weapons Challenge se resume a destruir o máximo de oponentes e chegar aos check points. Por isso, não se preocupe com a sua colocação

DICA: para evitar a colisão com um oponente a sua frente, eleve o nariz da sua nave e passe por cima

DICA: pratique nas pistas antes de partir para as competições. Quanto mais pegar a manha das pistas, melhor vai ser sua colocação

RUSH 2
Extreme Racing USA

Midway põe fogo nas pistas com o novo Rush

Chegou a hora de **Rush 2**! A Midway caprichou bastante e trouxe para o N64 o sucesso do arcade. São 16 carros, mais alguns secretos e 10 pistas, além de outras secretas também. De cara você vai poder correr por Las Vegas, Hawaii, Nova Iorque, Seattle, Los Angeles e Alcatraz ou tentar a sorte em pistas estranhas como um half-pipe. Em todas estas localidades você vai conferir várias atrações turísticas. Como, por exemplo, todos os hotéis e cassinos originais de Las Vegas. Os problemas de direção do primeiro jogo foram corrigidos e você pode pilotar só com o direcional analógico. Outra novidade é que os carros podem ser ajustados antes de cada corrida. **Rush 2** é bom o suficiente para garantir a diversão de qualquer jogador, mesmo aqueles caras mais parados que só curtem um papo tipo RPG.

***DICA:** para pegar uma chave, você precisa tocá-la, não apenas rodeá-la*

***DICA:** quando for pegar as chaves no modo Practice, escolha um carro rápido como o Exotic ou o Concept para facilitar os pulos*

***DICA:** se pegar à esquerda na universidade, no primeiro check point em Los Angeles, você vai achar um atalho de terra que pula a entrada da freeway*

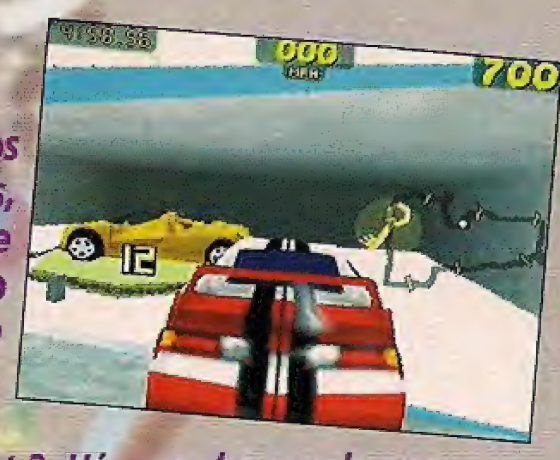
RUSH 2

NINTENDO 64
MIDWAY
corrida

4.8

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

96 Mega
2 Jogadores



***DICA:** em Los Angeles, preste atenção nesta loja de carros depois do check point 3. Há uma chave nela que mostra um dos carros escondidos que você vai poder dirigir quando pegar as 12 chaves*

***DICA:** pegando as seis chaves em uma pista, garante-se o acesso ao hotrod*

***DICA:** um ótimo atalho em downtown, Nova Iorque, é nesta garagem-estacionamento. Fica à esquerda, após o primeiro check point*

***DICA:** pegue três chaves em qualquer pista para acessar o táxi*

***DICA:** dirija o carro de corrida (Fórmula) pegando 12 chaves em qualquer pista*

ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

Novo Extreme-G traz atmosfera techno-clubber em pistas futuristas

Extreme-G 2 é uma ótima experiência para os fãs de jogos de corrida. Apesar de ter sido bem modificado em relação a seu antecessor, o tema ainda é o mesmo: uma corrida futurista com 10 motos equipadas com armas em 12 pistas bem variadas. As opções e ajustes são variados, como os novos modos. No visual, o primeiro jogo não serve como referência. Os ambientes são bem detalhados e a movimentação rápida. O som techno-clubber se encaixa ao ambiente futurista. Apesar de imitar **Wipeout 64**, **Extreme-G 2** tem virtudes suficientes para se dar bem por conta própria.

Os gráficos e a animação foram totalmente mudados em relação ao original, dando um outro ritmo ao jogo

DICA: é melhor acelerar só quando der do que ficar usando o freio toda hora

DICA: para máxima aceleração, não suspenda até chegar no final da rampa

EXTREME-G 2

NINTENDO 64 — ACCLAIM — corrida — **4.5**

CONTROLE	4	96 Mega
DIVERSÃO	5	4 Jogadores
GRÁFICO	5	12 pistas
SOM	4	10 motos

Troque suas motos por supertanques no modo Battle Arena

DICA: não perca tempo atirando sem parar. Deixe-o carregar quando não tiver ninguém na pista

DICA: fique atrás do resto dos adversários e deixe-os brigar sozinhos. Depois use o turbo para ultrapassá-los

DICA: deixar morteiros nas curvas é uma boa armadilha contra oponentes e é melhor do que deixá-los nas retas

Ótimo guia turístico. Mas na hora de correr...

Cruis'n USA tinha visual e música legais, mas não ia muito adiante. Seguindo os mesmos passos, **Cruis'n World** tenta achar alguma esperança, mas não consegue nem chegar aos pés de **Rush 2**. São 14 pistas internacionais com as respectivas atrações turísticas de cada local, como a ponte do Brooklyn em Nova Iorque. **Cruis'n World** é um bom guia turístico, mas peca quando o negócio é pisar fundo e deixar a paisagem de lado.

CRUIS'N WORLD

NINTENDO 64 | NINTENDO | corrida | 3.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	2
GRÁFICO	4
SOM	4

2 Jogadores

DICA: abra bem as curvas. Uma virada muito brusca pode fazer o carro rodar e diminuir a velocidade

DICA: evite contatos de frente com outros carros, você vai brecar bastante e perder o controle

DICA: fique atrás dos carros que estiver seguindo. O vácuo garante uma aproximação

DICA: quando tiver um congestionamento à frente, evite as colisões de qualquer jeito, mesmo tendo de segurar o carro no braço

TOPGEAR Overdrive

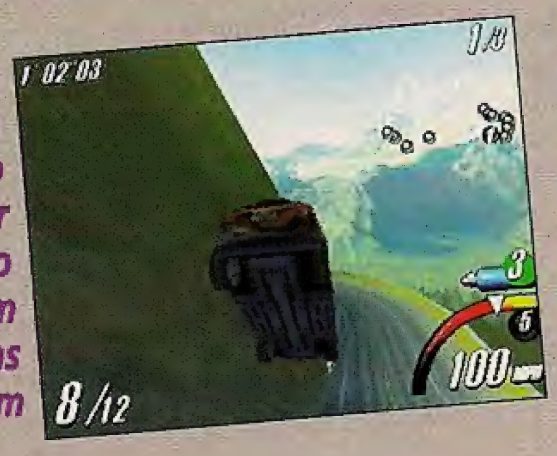
O novo Fusca e um super Porsche na mesma pista

Com ótimos gráficos, boa velocidade e muito desafio, **Top Gear Overdrive** é uma boa opção de corrida para o N64. Você começa só com dois carros, mas logo outros vão ficando disponíveis, como o novo Fusca e um super Porsche.

DICA: no modo para um jogador Challenge, assuma logo as primeiras posições usando nitro boosts e muita raça!

DICA: é importante passar por cima dos símbolos "S" e "N" para conseguir dinheiro e nitro

DICA: jogue seus oponentes para as partes de gelo, placas ou qualquer outro obstáculo. Com sorte eles vão bater e explodir, facilitando sua vitória



DICA: fique de olho no seu velocímetro quando estiver nas subidas, senão elas se tornam verdadeiras rampas de decolagem

TP Overdrive oferece algumas mudanças no carro e diferentes pinturas. O destaque vai para as 5 pistas. São bem variadas e têm condições diferentes de visibilidade e terreno, além de segredos e atalhos. O computador é que não dá muita dor de cabeça como inimigo.

TOP GEAR OVERDRIVE

NINTENDO 64 | KEMCO | corrida | 3.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

4 Jogadores
5 Pistas
10 Carros

P.STATION

TEST DRIVE 5

Um game que vem no vácuo de Gran Turismo e Need for Speed III

Test Drive 5 chega ao pódio do P.Station em terceiro lugar, atrás apenas de **Gran Turismo** e **Need for Speed III**. Se você já é fera nos dois líderes deste pódio, já pode partir para este intenso terceiro colocado. Assim como **Need III**, **Test Drive 5** também dispõe de grandes máquinas para se pilotar, que vão desde um Corvette 69 até um Viper 98. São 17 pistas cheias de desafios, com cenários que nunca se repetem e policiais que pegam no pé. O direcional analógico é indispensável. Alguns modos garantem a variedade, como a corrida drag, um rachão. **TD5** poderia ser um pouco mais rápido, mas aí seria o melhor.

DICA: não breque muito na primeira curva em Moscou. Ao invés disso, faça-a bem fechada, jogando os outros carros para fora e ganhando posições

DICA: em curvas bem fechadas, como esta no Courmayer Circuit, use o freio de mão para deslizar o carro

Algumas subidas são realmente rampas de decolagem!

DICA: se um policial pegá-lo e você sentir o seu carro feiar, é melhor brecar de uma vez, pois resistir só faz você perder tempo

DICA: quando a pista se dividir, pegue o caminho mais vazio para garantir algumas posições sem muita disputa. Os carros do computador geralmente vão pela esquerda

DICA: o Shelby Cobra 66 é bom para começar, se você ajustar os freios 2 ou 3 notches para a esquerda. Ele acelera bem rápido e é seguro nos controles

DICA: crie acidentes jogando oponentes e policiais nos outros carros. Para isso, mire nos carros que estiverem mais lentos e, no último momento, tire seu carro. Quem estiver atrás com certeza vai se espatifar

TEST DRIVE 5

P.STATION
ACCOLADE
corrida

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

2 Jogadores
17 pistas

Interactive faz jogo para mudar tudo nas corridas

streak

Streak é um jogo de skate futurista em que você pilota os GEMBlades, pranchas parecidas com os skates do "De Volta para o Futuro 2". São 12 pistas para você tentar vencer o computador. O visual é bem louco, você passa por telhados de casas chinesas e por um parque de diversões abandonado. **Streak** é o precursor de um novo estilo de jogo. Um ótimo começo para quem tem um P.Station.

DICA: quando chegar no Wall of Flame, em Reardor Force, fique de frente para a parede e não invente nada

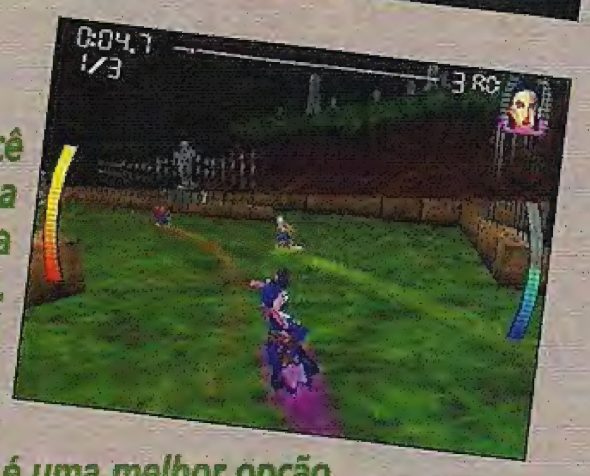
DICA: use esta parte de cimento para evitar os buracos na pista Skyview Highway

DICA: subir muito alto no half-pipe ou em uma parede pode causar danos. Não radicalize demais!

STREAK

P.STATION	4
GT INTERACTIVE	
corrida	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

4 Jogadores (via link)



DICA: você não precisa seguir a galera em St. Morte's. Às vezes, um caminho alternativo é uma melhor opção

PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

SOMENTE PRODUTOS ORIGINAIS

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365

P.STATION

COOLBOARDERS 3

Manobras cada vez mais radicais movimentam o melhor snowboarding

Coolboarders vai chegando ao seu terceiro mandato e ainda continua animal! O jogo ainda continua com o downhill, ou seja, descer a ladeira mandando manobras radicais, mas também dispõe do half-pipe. Agora você pode escolher entre mais personagens, pranchas, opções e, claro, mais manobras.

Somando tudo isso, você obtém 13 personagens, 11 pranchas e 6 montanhas. Tudo isso só para começar, porque quanto mais você ganha, mais personagens e pranchas vão aparecendo. Os modos são os tradicionais Single Event, Tournament e Practice. **Coolboarders 3** chegou para radicalizar!

DICA: para ganhar mais velocidade antes de um pulo, aperte ↓

As manobras aéreas são demais em CB3!

DICA: quando participar do Slalom Event, mantenha sempre uma velocidade avançada e não faça manobras para chegar ao final

DICA: é divertido acertar um oponente, mas não saia do trajeto para fazer isto. A maioria da vezes você vai terminar sentado na neve ou perder um pulo importante

DICA: no Devil's Butt Down Hill Event é importantíssimo acertar o primeiro pulo dando um aéreo animal para começar com uma boa pontuação

DICA: dê um rail slide sempre que puder (aqueles de deslizar em canos ou árvores). É um jeito fácil de ganhar pontos

DICA: fazer as manobras depende de pegar a manha das pistas. Pratique bastante para saber onde decolar com a prancha!

COOL BOARDERS 3

P.STATION
ACCLAIM
corrida

4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

2 Jogadores
12 pistas
10 motos

SCARS: carros que correm como animais no século 31

S.C.A.R.S. chega ao N64 para sacudir e acelerar os motores. O jogo rola no século 31, quando os computadores dominam o mundo. Você corre com um dos 9 veículos superarmados. Esses veículos foram desenhados para parecer com animais da Terra, mas disputam campeonatos de supremacia. Cada um tem características que afetam sua performance. A ação é rápida e furiosa, com armas e explosões.

S.C.A.R.S.

NINTENDO 64 — UBI SOFT — corrida — **3.8**

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

128 Mega
4 Jogadores
9 pistas

DICA: fique apertando e soltando o acelerador para ir mais devagar. Só breque em último caso!

DICA: para um impacto máximo, segure seus ataques de bumerangue até ficar bem próximo do oponente

DICA: pule e gire no ar para fazer as curvas fechadas

DICA: se ficar bem para trás, carregue seus mísseis seekers para ir atrás do líder

Prepare a espingarda: o rally é na África!

Esse rally é coisa pra macho muito macho. O carro derrapa muito e é superdifícil controlá-lo. No começo, você terá 5 carros e poderá competir em três classes: K, A e S. Cada classe tem uma seqüência de carros diferente, mas as pistas são sempre as mesmas. Fique de olho nos adversários: se um carro bater na sua frente, a corrida está perdida.

RALLY DE ÁFRICA

P.STATION — PRISM ARTS — corrida — **3.3**

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	3

1/2 Jogadores
3 Pistas
Memory card

DICA: na segunda pista, fique esperto logo perto do final com esses arcos de pedra. Passe certinho pelo meio para não bater e perder a corrida

DICA: faça o possível para não encostar nos carros adversários. Se isso acontecer você perderá o controle de seu carro

DICA: essa placa sinaliza ondulação na pista. Se a placa aparecer numa curva, tangencie para não bater na parede

DICA: a última pista é a que mais escorrega. Tome cuidado logo nessa curva para não rodar e bater muito

ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

NHL '99

Um show de safanões e grandes tacadas na nova versão de NHL

Entre todos os jogos da liga americana de hóquei já lançados pela Electronic Arts, **NHL '99** é o que tem melhor jogabilidade. O estilo ainda é o mesmo, mas o pessoal da EA Sports fez algumas modificações importantes: os jogadores cresceram um pouco e há uma nova barra de força para os chutes. São quatro opções de jogo: Playoffs, Season, Exhibition e Shootout, uma espécie de pênalti do hóquei. Escolha um dos 47 times ou seleções e entre em campo. Ah, não esqueça de dar uns safanões nos adversários.

DICA: para obter a posse de bola quando o jogo for recomeçar, fique apertando o botão de passe seguidamente logo que o árbrito puser o disco em jogo

DICA: caso não consiga fugir da marcação dos adversários, use o botão Z para dar uma virada e, logo na seqüência, mande para o gol

DICA: quando o seu goleiro estiver com a bola dominada, espere o momento certo para pôr a bola em jogo, pois sempre fica um atacante adversário de tocaia para pegá-lo de surpresa

DICA: quando seu adversário estiver atacando, use o botão C↓ seguidamente para retomar a posse de bola

DICA: uma boa jogada é, seguindo pelas laterais em vez de mandar direto para o gol, tocar para o seu companheiro ao lado chutar de frente para o gol

NHL '99

NINTENDO 64 — **4.5**

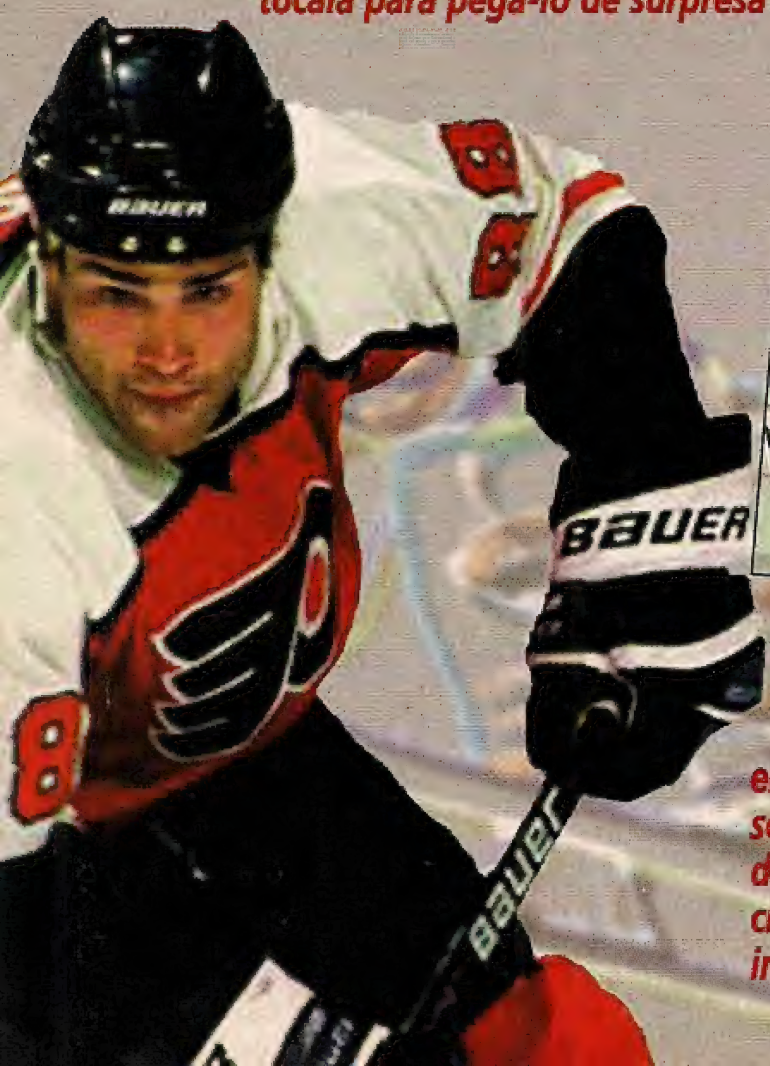
ELECTRONIC ARTS

Hóquei

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

8 Jogadores

Memory Pack



DICA: para dar um tacada violenta, aperte o botão de chute e segure até entrar na tarja vermelha. Daí solte o botão. A tacada na diagonal, com a potência do chute no máximo, é quase indefensável

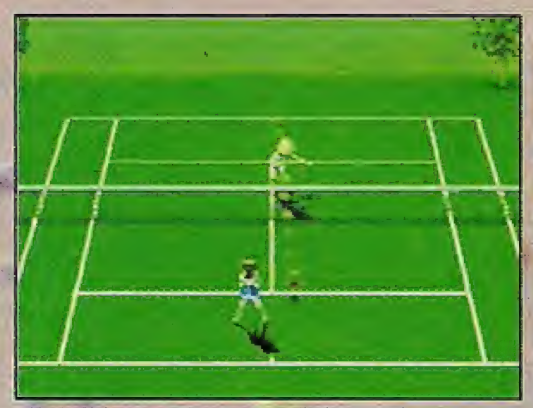
DICA: caso não esteja satisfeito com seu ataque ou defesa, use os botões C laterais para mudar a estratégia de sua equipe durante o jogo

DICA: na opção Shootout o negócio é fazer o goleiro sair do meio do gol. Fique se movimentando nas laterais pela tela e, quando ele sair, mande para as redes

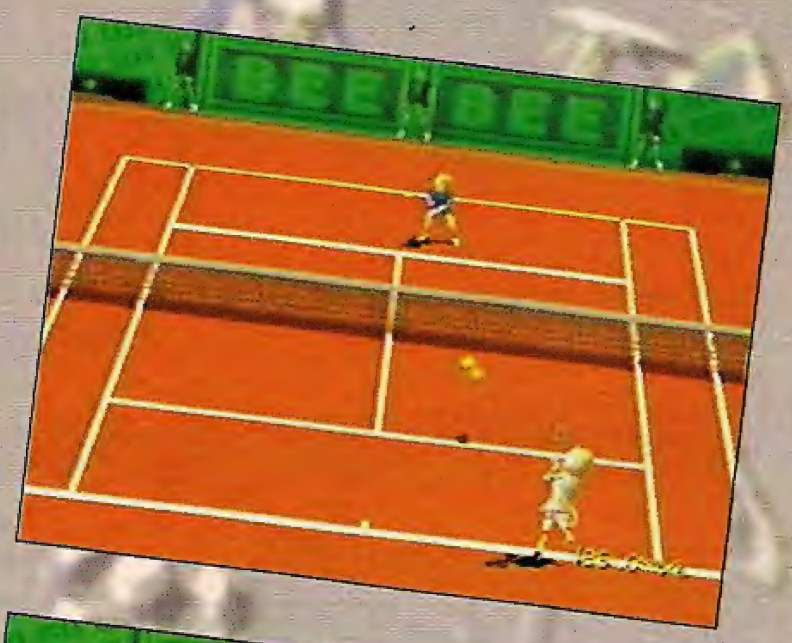
Let's Smash

A arte de jogar tênis com um melão como bola

Ser tenista não é coisa simples. Principalmente quando, em vez da bolinha tradicional, aparece uma que mais parece um melão. Em **Let's Smash** o negócio fica pior ainda. São três tipos de quadra: sintético, terra e grama. Para completar, as quadras ficam nos lugares mais esquisitos. Uma é no meio do mato, outra numa fazenda (a cerca faz o papel da rede). Mas o grande problema do jogo é o ritmo: tão lento quanto a vida no interior. Há 16 personagens e seis quadras.



DICA: na rede, use o botão A se a bola vier alta para dar um smash arrasador



DICA: para sacar, use o botão A para o primeiro serviço e, no segundo, use o botão B para tirar a força da bola

LET'S SMASH

NINTENDO 64 — HUDSON — Tênis — **3**

CONTROLE	3
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	3
SOM	3

Memory Pack
1 a 4 Jogadores

DICA: nas rebatidas, direcione bem para os lados. Com isso a bola irá bem nos cantos e vai tirar o adversário da jogada

NBA Live'99

O melhor do basquete nas quadras do seu 64

NBA Live '99 é o basquete campeão em gráficos do N64. Embora os jogadores não tenham as expressões faciais e algumas animações costumeiras, o jogo arrebenta com cenários limpos. Mas o game não é só para se ver. Além dos modos Exhibition, Season, Playoff e Three -Point Shootout, há um novo, o Arcade, em que os jogadores pulam o dobro do que conseguem normalmente. Efeitos sonoros de primeira completam o pacote.

DICA: quando seu tempo de arremesso estiver acabando, ameace fazer o chute, deixe o seu adversário pular e, quando ele estiver descendo, mande para a cesta

DICA: nos contra-ataques, quando chegar perto do garrafão, abra a bola nas pontas para um chute de três pontos

DICA: passe a bola pelo centro e use o turbo para limpar o caminho e fazer cesta

NBA LIVE'99

NINTENDO 64 — EA SPORTS — basquete — **4**

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	3

4 Jogadores

DICA: nos tempos de 5 minutos, substitua os alas a cada três minutos para manter seu time inteiro até o fim

SGP DICAS

O Nintendo 64 aumenta a oferta de jogos, o P.Station mantém a variedade e o Saturn arrasa com *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter*. Os destaques ficam para as vidas secretas de *Banjo-Kazooie*, os Baby Monsters de *Nightmare Creatures* e os truques de *Test Drive 5*

SATURN

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Use os mesmos lutadores, cores extra e energia infinita

Termine uma vez o jogo. Assim você pode:

• fazer uma dupla com o mesmo personagem: Ryu e Ryu, por exemplo.

• acionar a terceira e quarta cor de roupa, usando, respectivamente, o botão SF e CF.

• acionar o VS Life Gauge (dentro de Option) que, se estiver no Full, não deixa você perder energia no Versus Mode. É como se fosse um Practice Mode.

Energia Hyper Combo infinito

Termine o jogo sem usar continues e a opção Super Gauge vai aparecer no Option. Assim você pode usar Hyper Combos à vontade no Arcade e no Versus Mode.

Modo Mech Gouki Now

Termine os modos Arcade e Survivor uma vez. Agora coloque o cursor no Survivor Mode e pressione L ou R para fazer aparecer o modo Mech Gouki, onde você enfrenta o chefão.

Controle Mech Gouki

Termine o modo Mech Gouki e vá para o Versus ou Arcade Mode. Coloque o cursor em Gouki e aperte Start + soco ou chute. Gouki será selecionado. Na hora de escolher o segundo membro da dupla, coloque o cursor em Gouki e aperte Start + soco ou chute. Mech Gouki possui quase os mesmos golpes de Gouki, mas muito mais potentes. Aí vai um exemplo dos combos que o chefão pode fazer: voadora com ↓↘→ + CF; no chão, ↓↙← + CF, rasteira fraca e SF agachado; super salto com SR, CR, SM, CM, ↓↘→ + SS

GOLPES

Gouhadouken: ↓↘→ + soco
Goushouryuuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Zankuukyaku: ↓↙← + chute
Ashura Semkuu: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
Tenma Kuujinkyaku: no ar, ↓↘→ + chute
***Messatsu Gouhadou:** ↓↙← + SS
***Messatsu Goushouryuu:** ↓↘→ + SS
***Tenma Gouzankuu:** no ar, ↓↘→ + SS
***Shungokusatsu:** SR, SR,→, CR, SF (nível 3)

Controle Agente Americano

Coloque o cursor em Vega (M.Bison) e aperte Start + soco ou chute. Agente Americano tem as mesmas características do Capitão América.

GOLPES

Shield Slash: ↓↘→ + soco
Stars & Stripes: →↓↘ + soco
Charging Star: ↓↘→ + chute
Roll: ↓↙← + soco
***Final Justice:** ↓↘→ + SS
***Hyper Stars & Stripes:** →↓↘ + SS
***Hyper Charging Star:** ↓↘→ + CC

Controle Homem-Aranha de armadura

Coloque o cursor em Homem-Aranha e aperte Start + soco ou chute. Com a armadura, Homem-Aranha fica mais lento, mas não enverga ao tomar golpes fracos.

GOLPES
Web Ball: ↓↘→ + soco
Spider Sting: →↓↘ + soco
Web Swing: ↓↙← + chute
Web Throw: →↘↓↙← + soco
***Maximum Spider:**
↓↘→ + SS
***Crawler Assault:** ↓↘→ + CC

Controle Mephisto

Coloque o cursor em Ômega Vermelho e aperte Start + soco ou chute. Tem as mesmas características de Black Heart com a diferença que o inimigo queima quando toma certos golpes.

GOLPES
Dark Thunder:
←↙↓↘→ + soco
Inferno: →↘↓↙← + soco
***Armageddon:** ↓↘→ + SS
***Judgement Day:** ↓↙← + SS
***Heart of Darkness:** ↓↘→ + CC

Controle Mech Zangief

Coloque o cursor em Black Heart e aperte Start + soco ou chute. Mech Zangief é bem lento e não pode defender-se. Em compensação, não enverga nem tomando um Hyper Combo. Tem golpes novos.

GOLPES
Screw Pile Driver: 360° + soco
Double Lariat: SSS ou CCC (ao contrário de Zangief, a versão Mech não pode acionar este golpe no ar)
Flying Power Bomb: ←↙↓↘→ + chute
Aerial Russian Slam: →↓↘ + chute
***Final Atomic Buster:** 360° + SS
***Siberian Blizzard:** 360° + CC

Controle Sakura morena

Coloque o cursor em Hulk e aperte Start + soco ou chute. Sakura morena tem alguns golpes de Akuma.

GOLPES
Shououken: ↓↘→ + soco
Hadouken: ↓↙← + soco
Shumpuukayaku: ↓↙← + chute
Ashura Senku: →↓↘ / ←↓↙ + SSS / CCC
***Midare Zakura:** ↓↘→ + SS
***Shinkuu Hadouken:** ↓↙← + SS (laser para frente)
***Haru Itchiban:** ↓↙← + CC
***Shungokusatsu - Instant Hell Murder:** SR, SR, →, CR, SF (nível 3)

Trocar a ordem da dupla

Para trocar o lutador que começa a batalha, deixe pressionados SSS na tela de VS. Esta dica é bem útil no Survivor Mode.

Super Norimaro

Escolha Norimaro e, na tela de VS, deixe pressionados os botões CR + SM + CF. Assim Norimaro vai poder usar o salto quádruplo.

Dan Explosivo

Escolha Dan como o primeiro lutador. Na tela de VS mantenha pressionado SR até a luta começar. Dan vai cair no chão e explodir.

Mover-se depois da luta

Depois de nocautear o oponente, aperte Start para poder controlar seu lutador e bater no inimigo derrotado.

Lute contra os lutadores secretos

Comece um jogo de 1 jogador e siga as condições abaixo. Assim, na sexta luta, um personagem secreto vai desafiá-lo.

Condições:
- Não use continues.
- Nenhum de seus lutadores pode ser nocauteado.

E mais:
Contra Mech Zangief: termine todas as lutas com Hyper Combo, sendo que duas ou três com Crossover Combination (↓↘→ + SF + CF).
Contra Sakura morena: termine todas as lutas com Hyper Combo, sendo que mais de quatro com Crossover Combination.
Contra Shadow: termine todas as lutas com Hyper Combo, sendo que mais de quatro com Crossover Combination. Ainda consiga First Attack em todas as lutas e troque a ordem da dupla a cada combate.

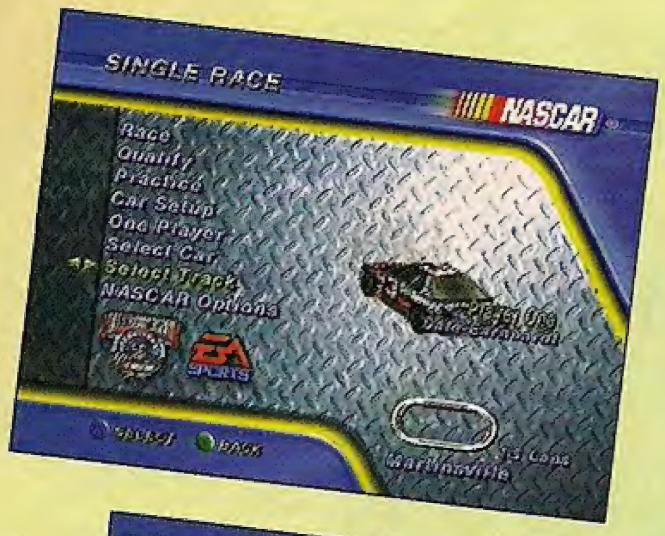
LEGENDA

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois socos quaisquer
CC - dois chutes quaisquer
SSS - três socos quaisquer
CCC - três chutes quaisquer
(c) - carregar
*** - Hyper Combo** - gastam um nível de energia de Hyper Combo
***Obs:** muitos golpes podem ser acionados também no ar. Em alguns movimentos, se você ficar apertando os botões repetidamente durante algum golpe, os hits aumentam*

SGP DICAS

NINTENDO 64

NASCAR '99



Pilotos secretos
Na tela do menu principal, leve o cursor até Single Race e aperte A. Agora digite os seguintes códigos para jogar com os pilotos abaixo no menu Single Race:

Alan Kulwicki
Leve o cursor até Select Track e aperte → até a pista Bristol aparecer. Leve o cursor até Select Car e aperte rapidamente Z oito vezes + R

Banny Parsons
Leve o cursor até Select Track e aperte → até a pista Richmond aparecer. Em seguida, leve o cursor até Select Car e aperte rapidamente C(↑), C(→), C(↓) C(←), Z, Z, Z, L, Z, Z

Bobby Allison
Leve o cursor até Select Track e aperte → até a pista Charlotte aparecer. Em seguida, leve o cursor até Select Car e aperte rapidamente C(↑), L, C(↓), C(→), L, R, L, R, Z, Z

Cale Yarborough
Leve o cursor até Select Track e aperte → até a pista Darlington aparecer. Em seguida, leve o cursor até Select Car e aperte bem rápido L, R, L, L, ←, C(←), C(←), R, R, Z

Davey Allison
Leve o cursor até Select Track e aperte → até a pista Talladega aparecer. Em seguida, leve o cursor até Select Car e aperte rapidamente C(↑), C(←), C(↓), C(→), L, R, L, R, L, R

Richard Petty
Leve o cursor até Select Track e aperte → até a pista Martinsville aparecer. Em seguida, leve o cursor até Select Car e aperte rapidamente C(↑), C(↑), C(↓), C(↓), C(←), C(→), C(←), C(→), L, R

P.STATION

NIGHTMARE CREATURES

Vá para a tela Enter Password e digite o seguinte password: ←, ↑, X, □, ←, △, □, ←. Então, aperte Start.

Baby Monsters
Depois de digitar o password acima, vá para a tela com Start Game, Load Game, Enter Password e Options. Nessa tela, aperte L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select. Se fez certo, você vai ouvir um som confirmando a dica. Leve o cursor até Start Game, aperte X e, no menu seguinte, você vai encontrar uma nova opção, a Reduce. Esta opção deixa todos os monstros do jogo pequenininhos.

Modo Manchado
Digite o password acima e vá para a tela com Start Game, Load Game, Enter Password e Options. Nesta tela, aperte L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select. Se fez certo, um som vai confirmar a dica. Leve o cursor até Start Game, aperte X, e no menu seguinte, você vai encontrar uma nova opção, a Play Blur.

Mudar a música
Digite o password acima, leve o cursor até Start Game e aperte X. Na tela seguinte, aperte L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select. Se fez certo, um som vai confirmar a dica e a nova opção, Play Track Options, vai aparecer na parte inferior da tela. Comece o jogo, pause, leve o cursor até Options e aperte X. Uma nova opção que permite que você troque a música vai estar na parte inferior do menu.

NINTENDO 64

RAMPAGE: WORLD TOUR

Seleção de fase
No menu de opções, aperte e segure simultaneamente L, C(↑), C(↓), C(←), C(→) até ouvir um som. Selecione seu monstro e, na tela em que aparece a frase "Peoria: Destroy all buildings to advance to next city", aperte Start, e depois ↑ ou ↓ para selecionar um país e ← e → para selecionar uma cidade.

P.STATION

COMMAND & CONQUER RED ALERT: RETALIATION

Digite os códigos a seguir durante o jogo, sem pausá-lo. Aperte △ para acessar a barra lateral e faça os comandos abaixo. Estes códigos funcionam para as forças aliadas e para os soviets.

Conseguir mais dinheiro
Leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○

Perder a missão
Leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○

Pegar um Nuke
Leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até □ e aperte ○

Pegar a Parabomb
Leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até △ e aperte ○; leve o cursor até △ e aperte ○; e leve o cursor até □ e aperte ○

Pegar a arma Iron Curtain
Leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até △ e aperte ○; e leve o cursor até △ e aperte ○

Pegar o Chronoshift
Leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até △ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; e leve o cursor até ○ e aperte ○

Dar nomes aos cidadãos
Leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até △ e aperte ○; e leve o cursor até △ e aperte ○

Modo "Soylent Green":
Leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até □ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○

Unshroud the Battlefield
Leve o cursor até △ e aperte ○; leve o cursor até △ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até △ e aperte ○; e leve o cursor até □ e aperte ○

Vencer a missão
Leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até ○ e aperte ○; leve o cursor até △ e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; leve o cursor até X e aperte ○; e leve o cursor até □ e aperte ○

NINTENDO 64

IGGY'S RECKIN' BALLS

Cheat Menu
Na tela título com as opções Start, Training e Options, aperte simultaneamente Z e R para fazer o menu Enter Cheat aparecer. Agora digite qualquer um dos passwords para acionar as dicas abaixo:

2X Turbo time: **2TIMES**
Acessar todos os personagens: **HAPPYHEADS**
Acesse todas as pistas: **THEUNIVERSE**
Seleção de fase: **JUMPAROUND**
Obs: *para usar a seleção de fase, pause o jogo, leve o cursor até Cheat menu e aperte A para escolher a fase*

GOOEY Platforms: **GOOEYGOOEY**
Ice Platforms: **ICEPRINCESS**

SGP DICAS

P.STATION

TEST DRIVE 5

High Score fácil
Comece uma Drag Race para melhorar bastante seu carro.

Carros bônus
Ganhe uma Drag Race e digite **NOLIFE** como seu nome na tela de high score. Com isso, o Pitbull Special, Chris's Beast e All Mighty Maui vão estar disponíveis.

Acessar modos extras
Ganhe uma Drag Race e digite **VRSIX** como seu nome na tela de high score. Os modos Cop Chase e outros vão estar disponíveis.

Modo Super Arcade
Ganhe uma Drag Race e digite **SPURT** como seu nome.

Seqüência MV secreta
Ganhe uma Drag Race e digite **AUXYRAY** como seu nome. Em seguida, selecione a opção "Fear Factory Video" no menu principal.

NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE

LOCALIZAÇÃO DE VIDAS SECRETAS

Vá até o topo da casa de Banjo pela lata de lixo e voando. Suba agora no topo da chaminé. Pule o mais alto possível para tocar a estátua dourada de Banjo. Existe outra vida atrás da cachoeira que fica ali pertinho.

SATURN

BRAIN DEAD 13

Assistir ao final
Digite o password **AAAABLFJSIMON**

NINTENDO 64

CRUIS'N WORLD

Power Level, mudar as cores e pista Moon

Power Level 1: obtenha pelo menos 8 pontos no modo championship. Em seguida, na tela car select, aperte C(↑) ou C(↓).
Power Level 3: obtenha pelo menos 100 pontos no modo championship. Em seguida, na tela car select, aperte C(↑) ou C(↓).
Power Level 4: obtenha pelo menos 500 pontos no modo championship e na tela car select, aperte C(↑) ou C(↓).
Power Level 5: obtenha pelo menos 1500 pontos no modo championship e na tela car select, aperte C(↑) ou C(↓).
Pistas bônus: complete o modo Championship no nível de dificuldade Master para acessar as pistas Rússia, Japão e Flórida.
Pista Moon: termine o jogo no modo "Cruise The World" em nível de dificuldade até easy. Em seguida, uma animação vai mostrar seu carro indo para a Lua.
Mudar as cores: obtenha pelo menos 20 pontos no modo Championship e, na tela car select, aperte L ou R.
Two-tone colors: obtenha pelo menos 150 pontos no modo championship e, na tela car select, aperte L ou R.

P.STATION

DESTREGA

Seleção de fase aleatória
Aperte Start na tela de level select.

Personagens secretos
Termine o modo para um jogador com qualquer um dos personagens. Em seguida, na tela Character Select, aperte Start no mesmo personagem que você jogou.

P.STATION

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Seleção de fase, invencibilidade, todas a armas e mais

Digite os seguintes códigos com o jogo pausado:

Seleção de fase: aperte ↓ nove vezes, ↑

Obs: *após digitar este código, saia do jogo. Em seguida, na parte inferior do menu principal, você vai encontrar uma opção chamada "Time to Kill". Selecione-a e aperte ← ou → para escolher a fase e X para acessá-la.*

Selecionar as Powered-Up Weapons: aperte →, →, ←, →, →, ←, →, →, ←

Todas as armas: L1, L2, ↑, L1, L2, 2, R1, →, R2, ←

Todos os itens: R1 cinco vezes, L2 cinco vezes

Todas as chaves: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Invencibilidade: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select

Invencibilidade temporária: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2

Invisibilidade: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Munição infinita: ←, →, ←, →, Select, ←, →, ←, →, Select

Dobro dos danos: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

Duke cabeçudo: R1 nove vezes, ↑

Duke com cabecinha: R1 nove vezes, ↓

Oponentes cabeçudos: R1 nove vezes, ←

Oponentes com cabecinha: R1 nove vezes, →

P.STATION

WCW/NWO REVENGE

Personagens secretos:

Curt Henning: vença todos os 9 rounds do US Heavyweight Competition .

Secrete Flock Member: vença o Cruiserweight Belt.

Rowdy Roddy Piper: vença o World Heavyweight Belt.

Meng e Barbarian: vença os Tag Team Belts.

Modos secretos:

Modo TV Title: vença o Cruiserweight Belt.

Modo World Heavyweight: vença o US Heavyweight Belt.

P.STATION

SPICE WORLD

Gatas peladas

Na tela globe, segure Start e aperte ○ △ △ ○ e segure L1 + R1 + L2 + R2 + Start + Select para resetar o jogo. Com isso, as Spice Girls vão aparecer peladas atrás de cadeiras.

Big Spice

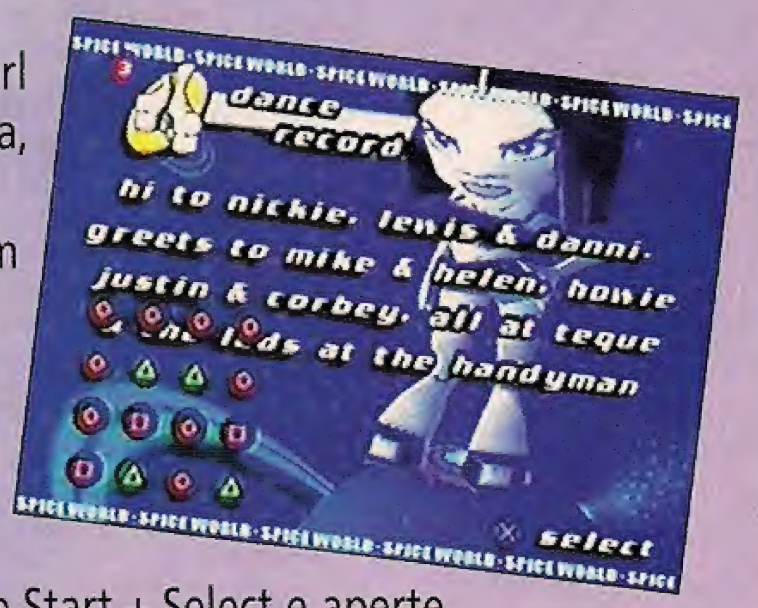
Na tela globe, segure Start e aperte ○ □ ○ □

Modo Hand Bag

Na tela globe, segure Start e aperte □ △ ○ △.

Agora você vai poder dar uns passinhos a mais no Dance Studio.

Mensagens secretas



Na tela do menu onde uma Spice girl atravessa o planeta, segure Start e aperte ○ △ △ ○. Em seguida, segure Start + Select e aperte ○ ○ ○ ○ para receber a primeira mensagem. Segure Start + Select e aperte △ △ △ △ para a próxima mensagem. Segure Start + Select e aperte □ □ □ □ para receber a última mensagem.

SATURN

VAMPIRE SAVIOR

Option Plus

Se quiser mudar o texto do jogo para o inglês e ajustar a barra de energia, acione o Option Plus. Mas, para fazer isso, termine o game sem usar continues e vá para a tela título. Leve o cursor até Option e aperte e segure L e R e pressione depois Start.

SGP DICAS

NINTENDO 64

ROBOTRON 64

Seleção de fase, 50 vidas, armas especiais e mais

Digite os seguintes códigos no menu de Setup:

50 vidas: aperte ↑, ↑, ←, ←, ←, →, ←, →, C←, C→, C←, C→

Modo Game Boy: ↑, ←, →, C←, ←, ↑, ←, C→, ↑, ←

Seleção de fase: ←, ↑, C←, ←, C←, C→, ←, C→

Digite os seguintes códigos durante o jogo, sem estar pausado:

Lança-chamas: ←, →, ←, →, C→

Tiro quádruplo: ←, ←, ↑, C→

Spray de radiação: ↑, ←, C→, C←

Escudo: ←, ←, C←, C→

Aumentar a velocidade: ←, ←, →, C→, C↑

Tiro triplo: →, →, C←, C↓

Tiro duplo: ↑, C↑, ↑, C↑

NINTENDO 64

BUST-A-MOVE

Personagens extras

Comece um Puzzle Game e, na tela em que você escolhe seu caminho, aperte ←, →, ↑, ←, L, R, L, e L e R juntos. Se fizer certo, uma tela de seleção de personagens vai ficar disponível.

NINTENDO 64

CHOPPER ATTACK

Menu Debug

Na tela título, quando as palavras "Push Start Button" estiverem piscando, aperte e segure Z e aperte →, ←,←, A, B, Start. Se fez certo, o menu debug vai aparecer com várias opções, como a de seleção de fase.

P.STATION

NFL GAMEDAY '99

Easter Eggs

Entre no menu de opções e leve o cursor até Easter Eggs, na parte inferior da tela, e aperte X. Agora digite qualquer um dos passwords abaixo:

Obs: um _ representa um espaço em branco

Todos os jogadores ficam iguais: **EVEN_TEAMS**
Quem está com a bola fica mais rápido: **ROCKET_MAN**
Level de dificuldade bônus: **GD_CHALLENGE**
CPU esconde a cobertura dos passes: **COM_MAN**
CPU sabe sua jogada: **MIND_READER**
CPU faz grandes jogadas: **PRIME_TIME**
Jogadores adversários são mais rápidos: **CPU_SCORES**
Jogador adversário comemora no campo: **HOT_SHOT**
Linha ofensiva do adversário possui superforça e supervelocidade: **CPU_STUFFS**
Endurance misturada: **STAMINA**
Bola grande: **BIG_BALLS**
Field goals mais longos: **STEEL_LEG**
Desativar pênaltis: **BLINDERS**
Barulhos mais altos: **BIG_HITS**
Jogadores maiores: **BUNYON**
Jogadores são achatados: **PLAYING_CARDS**
Jogadores com nomes de presidentes: **PRESIDENTS**
Jogadores são menores e mais rápidos: **POP_WARNER**
Jogadores com sobrenomes europeus: **EURO_LEAGUE**
Jogadores com fitas vermelhas na cabeça: **PUPPETS**
Jogadores com sobrenomes dos créditos: **SPORTS**
Jogadores com Television Stomachs: **TELE_TUMMY**
Arremessos duram mais tempo: **HANGTIME**
Cansaço rápido: **WEAK**
Recebimento de bola com maior facilidade: **STICKEM**
End zones vermelhas, área do touchdown quadriculada e field goals invisíveis: **GRUDGE_MATCH**
Correr de volta misturado: **DAVIS**
Ver as chefes de torcida depois do jogo: **SLIDESHOW**
Velocidade misturada: **COFFEE_BREAK**
Swim move misturado: **SWIMMERS**
Ver os créditos: **CREDITS**

P.STATION

MEGA MAN LEGENDS

Dinheiro ilimitado

Entre no Apple Market e chute a lata de conservas dentro do Jetlag Bakery para conseguir $1000. Você pode entrar de novo no mercado e chutar a lata quantas vezes quiser.

P.STATION

NFL BLITZ

Códigos

Digite os seguintes códigos na tela Today's Matchup antes do início da partida. Aperte cada botão o número de vezes indicado e, em seguida, aperte no direcional o lado indicado. Você pode acionar mais de um código por jogo.

	R1 ou L1	□ ou △	○ ou X	direcional
Acionar bullet passes:	2	5	0	←
Turbo infinito:	5	1	4	↑
Desativar assistência do CPU:	0	1	2	↓
Desativar First Downs:	2	1	0	↑
Desativar Fumbles aleatórios:	4	2	3	↓
Melhorar os Blockers:	3	1	2	←
Melhorar a defesa:	4	2	1	↑
Melhorar os Field Goals:	1	2	3	←
Melhorar os Teammates:	2	3	3	↑
Mostrar porcentagem de F. goals:	0	0	1	↓
Mostrar mais campo:	0	2	1	→
CPU esperto:	3	1	4	↓
Obs: o CPU esperto só funciona no modo para um jogador				
Modo speed:	4	0	4	←
Super Blitzes:	0	4	5	↑
Time cabeçudo:	2	0	3	→
Time com jogadores grandes:	1	4	1	→
Time com jogadores pequenos:	3	1	0	→

Jogadores secretos

Digite os seguintes nomes e códigos

	Nome	Código
Brain Head:	**BRAIN**	1111
Dan Forden:	**FORDEN**	1111
Dan Thompson:	**DANIEL**	0604
Jason Skiles:	**JASON**	3141
Jeff Johnson:	**JAPPLE**	6660
Jennifer Hedrick:	**JENIFR**	3333
Jim Gentile:	**GENTIL**	1111
John Root:	**ROOT**	6000

	Nome	Código
Luis Mangubat:	**LUIS**	3333
Mark Turmell	**TURMEL**	0322
Mike Lynch:	**MIKE**	3333
Raiden:	**RAIDEN**	1111
Sal Divita:	**SAL**	0201
Shinnok:	**SHINOK**	8337
Skull Head:	**SKULL**	1111
Thug Head:	**THUG**	1111

- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil

IMPORTADORA NC

games & arcades

Fone:(011) 6971-2457

Fone/Fax:(011) 6959-1157

SPYRO THE DRAGON

Por Marjorie Bros

Ah, incansáveis vilões! O de *Spyro The Dragon*, Gnorc, transformou todos os dragões em cristal e, pra completar, usou seus tesouros para produzir em série soldados do mal. Sempre pronta para um resgate, a Marjozinha aqui juntou-se a Spyro e libertou 80 dragões, recuperou os diamantes e pegou os 12 ovos escondidos (veja no início de cada fase quantos há de cada um). Para acabar o jogo, você tem duas armas: o chifre e o nariz lança-chamas de Spyro. Não é preciso pegar todos os diamantes e salvar todos os dragões para terminar a fase. Mas você deve ter 100% para jogar a última fase. Por isso, veja onde estão os itens mais difíceis.

SPYRO THE DRAGON

P.STATION
SONY
ação/adventure

4.5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador
6 Mundos
Memory Card

Comandos Gerais

X - Pular
X (no ar) - Planar
□ - Chifrada
○ - Fogo
△ - Ajustar a câmera
R1/L1 - Desviar
R2/L2 - Usar a câmera
Select - Ver menu
Start - Opções

BAÚS

Baú Preto
Somente usando a chifrada você consegue abri-lo

Baú de Cristal
Atire fogo nele para liberar diamantes

Baú
Você tem de achar a chave durante a fase para conseguir abri-lo

Baú Lacrado
Durante a fase você terá de fazer algum truque para abri-lo

DIAMANTES

Diamante Vermelho
Valor: 1 ponto

Diamante Amarelo
Valor: 10 pontos

Diamante Azul
Valor: 5 pontos

Diamante Verde
Valor: 2 pontos

Diamante Rosa
Valor: 25 pontos

Mundo 1 Artisans

HOME
Diamantes: 100
Dragões: 4

Logo de cara, encoste na estátua à frente para salvar o primeiro dragão. Preste atenção, pois ele dará dicas importantes sobre a fase. Depois de salvá-lo, entre no círculo para gravar o game

Procure matar todos inimigos que aparecerem nas fases, pois aí eles vão liberar diamantes

Ao subir o barrranco, no ponto mais alto pule e plane para chegar à plataforma no alto e pegar alguns diamantes

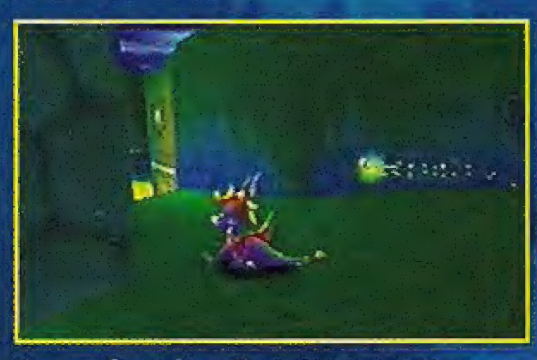
Na entrada de Town Square, há duas pequenas passarelas. Pulando delas, você consegue pegar vários itens abaixo

DARK HOLLOW
Diamantes: 100
Dragões: 3

Suba ao local onde está o baú. Do ponto da foto, pule e plane para o outro lado. Lá você mata alguns inimigos

Para não ter dificuldades com esse inimigo no corredor, quando ele der as costas para você, desça e mande fogo

Após salvar o dragão no ponto da foto, pule para encontrar a chave abaixo



Ao pular do vão entre as torres, você encontra uma vida e pega os últimos diamantes da fase

STONE HILL
Diamantes: 200
Dragões: 4/Ovos: 1

Entre neste poço para salvar um dragão e pegar diamantes

Estes baús pretos você só consegue destruir com a chifrada

Ao chegar ao alto da torre, salve o dragão e pegue os diamantes. Pule e plane para a floresta à frente

Ao longo da floresta, você encontrará o mago no alto. Corra atrás dele até atingi-lo com o chifre. Aí ele vai soltar o ovo

Na plataforma de Return Home, aperte os botões R2 ou L2 para usar a câmera e visualizar uma plataforma de onde você poderá pular. Pulando no local da foto, você entrará na caverna e poderá pegar a chave

Neste baú, solte o fogo e pegue no alto o diamante que sair dele

Pule deste ponto e, planando, vire à direita para conseguir chegar ao lugar da 2ª foto

Fique soltando fogo nesses ventiladores até que eles explodam e liberem os diamantes

Ao avistar o mago, não se preocupe em pegar os diamantes pela tela, corra atrás do cara. Após pegar o ovo volte e pegue todos os diamantes pela fase

TOASTY
Diamantes: 100

Para acabar com os ratos, acerte-os com o fogo e depois corra para o lado. Acerte-os de novo para matá-los de vez

Acerte com o fogo o centro desse cara. Para eliminá-lo por completo, você terá de acertá-lo 3 vezes

Após completar as fases do mundo, fale com Marco para usar o balão e ir para Peace Keepers

Mundo 2
Peace Keepers

HOME
Diamantes: 200
Dragões: 3/Ovos: 1

Mate bem rápido os inimigos que estão no canhão para não ser atingido pelos tiros. Caso eles fujam para a cabana, ponha fogo lá para eliminá-los

Empurre este canhão com a cabeça do dino na direção dos baús e use o fogo para acioná-lo e destruir os baús

Nesta caverna, no canto esquerdo do mundo você encontra a chave do baú, um dragão para salvar e o mago que está com o ovo

Neste ponto da ponte, pule e plane para entrar na caverna ao fundo. Lá você encontra o baú que precisa de chave para ser aberto

DRY CANYON
Diamantes: 2000
Dragões: 5/Ovos: 1

Logo de cara, na segunda entrada à esquerda, vá bem rápido para pegar o mago na corrida e abrir alguns baús

Ao subir neste lugar, pule e plane à frente para entrar na caverna no alto

Continua

SPYRO THE DRAGON

Ao subir neste lugar, pule e plane na plataforma de baixo. Acione o foguete para destruir o baú lacrado e pule de uma plataforma para outra para pegar alguns diamantes

Para alcançar a plataforma à frente, pule e plane deste ponto. Chegando lá você pega alguns diamantes e usa a chave no baú

Pulando de quadrado em quadrado você chega à entrada da caverna no alto

Na saída da caverna, pule e plane para a esquerda para chegar ao local da segunda foto e pegar alguns diamantes, salvar um dragão e ficar com a chave do baú

ICE CAVERN
Diamantes: 400
Dragões: 5

Preste muita atenção nos postes de luz, pois alguns deles escondem diamantes. Use a chifrada no poste para fazer as pedras caírem

Para pegar uma vida e alguns diamantes na torre perdida à frente, pule e plane deste local

Só pulando deste ponto você pega a chave do baú na plataforma da frente

Ao avistar esta caixa de fogos de artifício, ative-a com o fogo e corra da explosão. Volte e pegue os diamantes que irão aparecer

Você não consegue matar esses inimigos com o fogo. Então, empurre-os abismo abaixo usando a chifrada

CLIFF TOWN
Diamantes: 400
Dragões: 3/Ovos: 1

Logo de cara, não esqueça de pegar os diamantes nas laterais fora do castelo

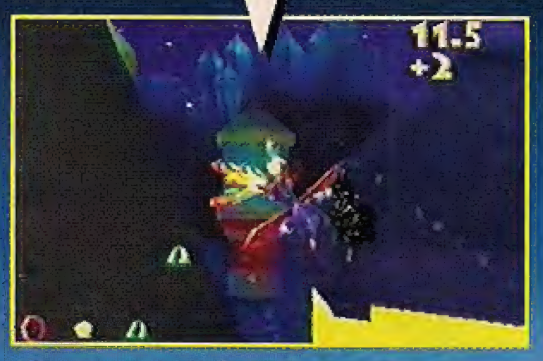
Atire fogo nos caldeirões, pois alguns deles soltam diamantes

Procure bem na parte térrea da fase, há um mago escondido no canto esquerdo da tela

Chegando ao alto da tela depois de salvar o dragão, venha para cá. Pule e plane reto para atravessar o rio

Do outro lado do rio, pule nas plataformas do alto para pegar os diamantes. Depois suba e pule deste ponto para pegar os diamantes escondidos atrás do castelo

NIGHT FLIGHT
Diamantes: 300



Siga o caminho dos arcos pegando os números. Depois destrua os baús e passe entre os arcos. Finalize acendendo as janelas das torres

DOCTOR SHEMP
Diamantes: 300
Dragões: 1

Espere os inimigos soltarem os seus capangas para atacá-los distribuindo chifradas

No final da trilha, procure este ponto atrás da torre. Pule deste lugar para pegar alguns diamantes, depois pule para a outra plataforma e pegue a chave

O ponto faco deste inimigo é a bunda. Quando ele vier em sua direção, ande para o lado e acerte-o por trás. Você vai enfrentá-lo 3 vezes

Após matar o inimigo, pule deste ponto para alcançar o baú

Depois de completar as fases do mundo, fale com Gosnold para ele dar uma carona a você até Magic Crafters

Mundo 3
Magic Crafters

HOME
Diamantes: 300
Dragões: 3/Ovos: 2

Logo de cara, pule os laguinhos e siga pelo caminho da esquerda para pegar um ovo com o mago

Na hora destes inimigos enfileirados, acerte-os de uma só vez usando a chifrada

Seja muito rápido para matar os feiticeiros antes de eles se levantarem com a plataforma

Logo após a subida você acha o segundo mago. Caso você não o esteja alcançando na corrida, use o fogo para acertá-lo

Descendo pela rampa na velocidade, mate os inimigos e entre na caverna à direita para destruir o baú à frente

Atrás da entrada da fase Wizard Peak, há uma caverna onde você acha a chave do baú

Atrás da entrada da fase Alpine Ridge, pule deste ponto e plane para chegar à caverna à direita e dar de cara com o baú

HIGH CAVES
Diamantes: 500
Dragões: 3/Ovos: 2

Vá pelo caminho da subida. Ao chegar ao topo, pule do ponto da foto na casa abaixo para pegar alguns diamantes

Depois de pegar os diamantes, volte ao topo e siga por estas plataformas. Espere a plataforma passar na sua frente para pular

Continua

SPYRO THE DRAGON

inesquecível em Spyro. Com o fogo que ela dá, você consegue matar as aranhas que faltam

Deste lugar da ponte, pule planando na caverna da esquerda para pegar diamantes. Depois pule para a outra caverna e saia correndo atrás do mago que está com o ovo

Desça correndo pela rampa e entre à esquerda na caverna para acabar com as aranhas

Volte e procure esta fada, ela dará um beijo

Use a rampa para entrar nas cavernas à frente. Depois de explorar as duas, pela caverna da direita pule deste ponto para alcançar o último mago

ALPINE RIDGE
Diamantes: 500
Dragões: 3/Ovos: 2

Subindo pelas pedras, pule deste ponto planando para a direita e alcance o outro lado

Após salvar o dragão na plataforma de Return Home, pule do lugar da foto para chegar às torres. Pegue os diamantes e depois entre na caverna

WIZARD PEAK
Diamantes: 500
Dragões: 3/Ovos: 2

Logo no começo da fase, pule deste ponto para pegar alguns diamantes. Aí siga pela trilha e use a câmera para visualizar melhor o lugar

No alto da fase, neste ponto, pule planando para à esquerda para matar o feiticeiro e abrir os baús

O primeiro mago da fase está neste círculo. Procure manter o direcional na mesma posição para não cair na água

Descendo pela rampa vá de encontro ao baú lacrado para destruí-lo e pegar diamantes

Descendo pelas duas rampas, suba por este ponto e pule para alcançar esta plataforma

Na plataforma, procure atrás do muro para achar um mago com um ovo

Descendo pelas duas rampas outra vez, em vez de pegar a subida, entre na caverna à direita e pule no topo para alcançar esta plataforma

CRYSTAL FLIGHT
Diamantes: 300

Siga o caminho dos círculos pegando os números. Passe entre os arcos no meio do caminho e pare para matar todos os aviões. Finalize destruindo os baús

BLOWHARD
Diamantes: 400

Ataque o inimigo somente pela diagonal. Quando ele saltar, corra para um dos lados

Neste ponto espere uma plataforma encostar na outra para você pular

Mundo 4
Beast Makers

HOME
Diamantes: 300
Dragões: 2

Espere o chão parar de brilhar para você matar o inimigo usando a chifrada rapidamente

Procure
atrás da entrada da fase Terrace Village, onde há diamantes escondidos

Neste poço você poderá entrar. Caia nele para achar uma fase e pegar alguns diamantes

Subindo na pirâmide depois de pegar os diamantes, venha a este canto e pule planando para a ilha à frente. Lá você pega a chave do baú

TERRACE VILLAGE
Diamantes: 400
Dragões: 2

Ative este foguete para destruir o baú lacrado. Volte nele e pegue os diamantes

Chegando
no topo da fase, em vez de entrar na caverna, pule planando do local da primeira foto para chegar ao ponto da segunda. Você acionará outro foguete e pegará mais diamantes

TREE TOPS
Diamantes: 500
Dragões: 3

Logo
de cara, corra atrás do mago seguindo as fotos. Muito cuidado ao chegar ao último salto, plane quando chegar no ponto mais alto para poder alcançar a plataforma

Nesta rampa, depois de pular caia direto no baú lacrado para destruí-lo e liberar alguns diamantes

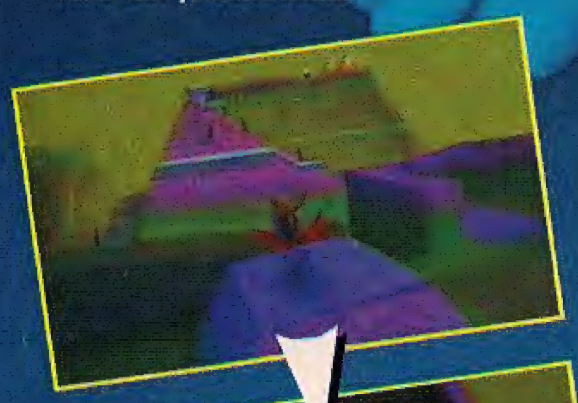
Continua

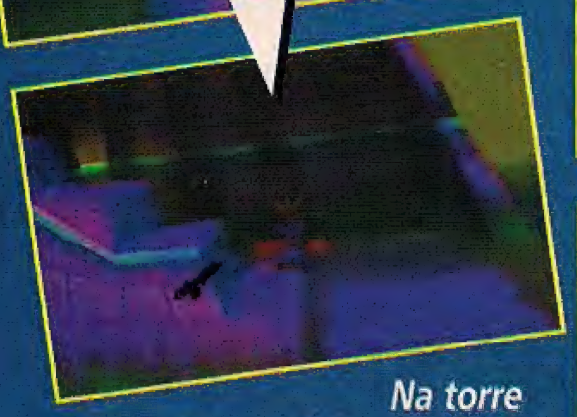
SPYRO THE DRAGON

Descendo por esta rampa, pule e pegue a trilha da direita, siga até o seu final correndo e pule para achar outra rampa. Ainda no gás, pule de novo para chegar ao alto da torre

MISTY BOG
Diamantes: 500
Dragões: 4

Na seqüência de guardas, use a chifrada seguidamente para não ter problemas





Na torre de Return Home, pule do ponto da primeira foto para chegar ao lugar da segunda e subir mais alto na fase

Depois de explorar o alto da fase, volte à ponte e pule nesta ilha. Use os troncos da árvore e entre na caverna

WILD FLIGHT
Diamantes: 300

Desça e acerte os dois barcos

abaixo. Suba pelo rio acertando o barco e, chegando ao topo da fase, passe sobre todos os arcos e mate os barcos do local. Desça pelo outro caminho passando entre os arcos e pegue o caminho com os baús. Depois disso, destrua os baús e mate os aviões

METALHEAD
Diamantes: 500

Depois de subir as escadas, venha para este local à esquerda da tela. Pule e plane para chegar à entrada abaixo. Dentro desta caverna você pega a chave

Para acabar com o Metalhead, simplesmente acerte as torres de energia quando estiverem verdes. Quando vermelhas, fuja de seus tiros

Antes de enfrentar o Metalhead pela terceira vez, procure uma plataforma do lado esquerdo. Você conseguirá alcançá-la. Neste ponto você encontra o baú e alguns diamantes

Para pegar os últimos diamantes da fase, chegue ao outro lado pulando exatamente deste ponto

Ao sair da fase, vire à esquerda para encontrar Cray. Ele vai levá-lo até Dream Weavers

Mundo 5
Dream Weavers

HOME
Diamantes: 300
Dragões: 3

Ao lado da entrada da fase Haunted Towers, pegue as 3 correntes de ar. Da última você consegue chegar à vida no alto da plataforma

No meio deste mundo, seguindo pelo caminho dos guardas enfileirados, você chega a uma série de correntes de ar. Pegue-as para chegar ao dragão no alto, alcance o canhão e pegue alguns diamantes

Chegando
ao canhão, com a cabeça do Dino você muda a direção. Mire o canhão nos dois inimigos na porta à esquerda e use o fogo para mandar bala

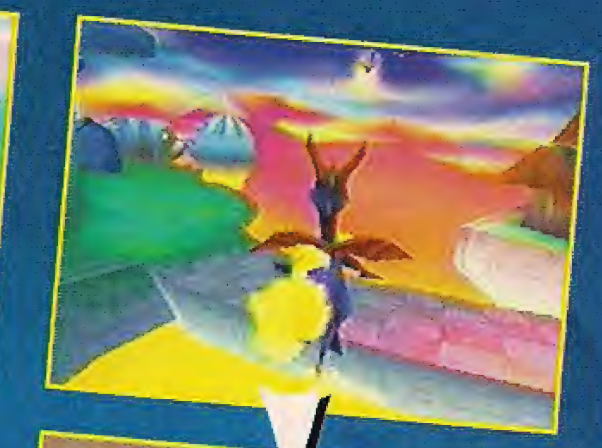
Para levantar as plataformas, acerte os dois carinhas que ficam correndo aqui. Cuidado, elas não ficam levantadas por muito tempo

HAUNTED TOWERS
Diamantes: 500
Dragões: 3

Para destruir as portas de madeira, use a cuspida de fogo

No final desse corredor, Spyro encontra a fadinha e fica com um fogo absurdo. Use-o para destruir as portas de metal e matar os robôs

Seguindo pela ponte você encontra outra fada. Com o fogo destrua este baú e mate os robôs da passarela

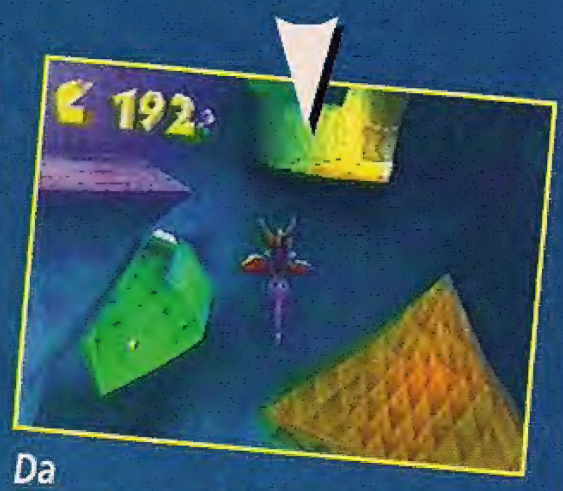


Desça
pela rampa e entre na segunda porta à direita, continue correndo e pule no canto esquerdo da tela. Você irá cair na rampinha. Continue correndo e pule outra vez para chegar neste ponto

Suba as escadas depressa antes de os robôs acordarem. No topo você acha a terceira fada. Volte e mate todos os robôs

DARK PASSAGE
Diamantes: 500
Dragões: 5

Procure acertar esses carinhas com o fogo durante a fase. Assim os inimigos ficarão pequenos e você conseguirá matá-los



Da
plataforma de Return Home, pule pelo lado direito para entrar nesta caverna

Após seguir pela caverna e pegar todos os baús e diamantes, pule do ponto da foto para chegar ao corredor abaixo

Depois de salvar este dragão, pule pelo lado direito planando para chegar à caverna ao fundo, à direita

Aqui acione o foguete com o fogo. Assim o baú lacrado irá abrir e liberar vários diamantes

LOFTY CASTLE
Diamantes: 400
Dragões: 3

Acerte o balão em que estes

inimigos estão apoiados. Destrua todas as cabanas onde as fadinhas estão presas. Salvando 3 fadinhas, uma corrente de ar será formada

No corredor do castelo, após salvar as fadinhas e estourar os balões, pegue a corrente de ar para chegar ao local da foto, salvar um dragão e pegar a chave do baú

Fora do castelo, pegue a rampa e pule. Durante o salto vire para a direita e plane para chegar neste ponto

Não esqueça de abrir o baú ao lado da cachoeira, lá estão os últimos diamantes da fase

ICY FLIGHT
Diamantes: 300

Continua

SPYRO THE DRAGON

Comece acendendo as luzes das torres, siga destruindo os baús. Depois pegue o caminho dos trilhos e destrua os barris nos vagões. Por último, acerte os helicópteros

JACQUES
Diamantes: 500

Para levantar estas plataformas, acerte com o fogo esse carinha que fica circulando pela tela

Acerte os dois carinhas e suba nesta plataforma. Pule deste local na caverna para pegar a chave do baú

Você terá de perseguir o inimigo pela fase. Use as correntes de ar. Quando ele parar, acerte-o com o fogo

Para abaixar esta plataforma, você terá de acertar os dois carinhas que ficam circulando na tela ao lado. Depois pule deste ponto para salvar o dragão

Ao sair da fase fale com Amos para que ele o leve ao último mundo

Mundo 6
Gnasty's World

HOME
Diamantes: 2000
Dragões: 1

Chegando ao último mundo, salve o dragão, pegue os diamantes e entre em Gnorc Cove

GNORC COVE
Diamantes: 400
Dragões: 3

Muito cuidado com os baús que os inimigos atacam. Proteja-se nos vãos ou pule os barris

Use a chifrada nos barris para matar os inimigos com facilidade

Para destruir o baú lacrado, atire com o fogo no barril de TNT e saia de perto para fugir da explosão

Depois de chegar neste ponto, pule para chegar ao piso inferior

Para destruir o baú ao fundo, use a chifrada neste barril. Depois pule no local para pegar os diamantes

TWILIGHT HARBOR
Diamantes: 400
Dragões: 2

Neste ponto, pule planando à direita para pegar os diamantes escondidos

Com a ponte abaixada, venha correndo pela rampa, passe por dentro do túnel e siga reto para destruir o baú lacrado à frente

Acerte a manivela para levantar a ponte, venha correndo pela rampa e entre no túnel pelo alto. Na saída, pule para o canto direito para pegar uma vida

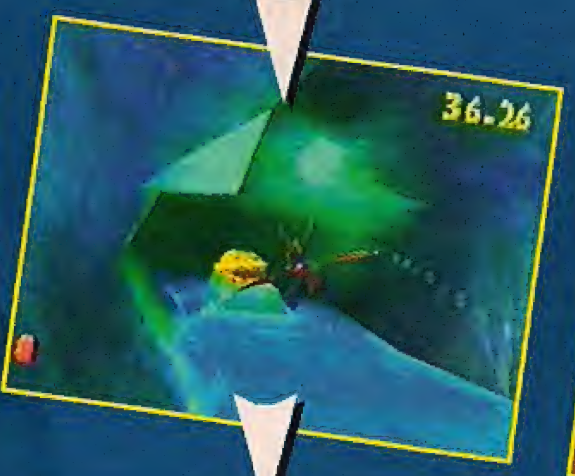
Depois de acertá-lo ele irá fugir para o corredor de lava. Corra atrás dele rapidamente antes de as plataformas sumirem. Acerte-o quando ele parar no alto da fase

Após matar o inimigo, Spyro recebe os cumprimentos dos outros dragões e aparece o final parcial do jogo

Mundo 1 - Artisan's Home

Após terminar o jogo, volte ao Mundo 1. Neste ponto pule em todas as pedras para abrir a fase Sunny Flight

SUNNY FLIGHT
Diamantes: 300



Logo de cara, siga o caminho dos barris e destrua-os. Depois entre na caverna e acabe com os baús. Aí passe entre os arcos e finalize a fase destruindo a série de aviões

Mundo 6 Gnasty's World

GNASTY'S LOOT
Diamantes: 2000

Para abrir esta fase você precisa ter feito 100% no jogo, ou seja, ter pego todos os ovos, salvo todos os dragões e todos os diamantes das fases

Nesta fase você encontrará dois magos no chão e dois no céu. Você pegará com eles as chaves para abrir as portas da fase

Nesta tela você pega os últimos diamantes que Gnorc roubou

Após pegar os 2000 diamantes espalhados pela fase, entre no Return Home para curtir o verdadeiro final

fim

GNASTY'S GNORC
Diamantes: 2000

Ao entrar na fase procure a porta aberta e siga o mago até pegar a chave. Com ela você abre uma porta no círculo central. Aí terá de correr atrás de outro mago para pegar a chave que abre a porta do inimigo

Para acertar o último inimigo você terá de correr atrás dele pela tela. No topo da fase ele irá levantar os braços e, nesse momento, você deverá acertá-lo

FLASHBACK

MEGA

Por Marcelo Kamikaze

SHINING FORCE

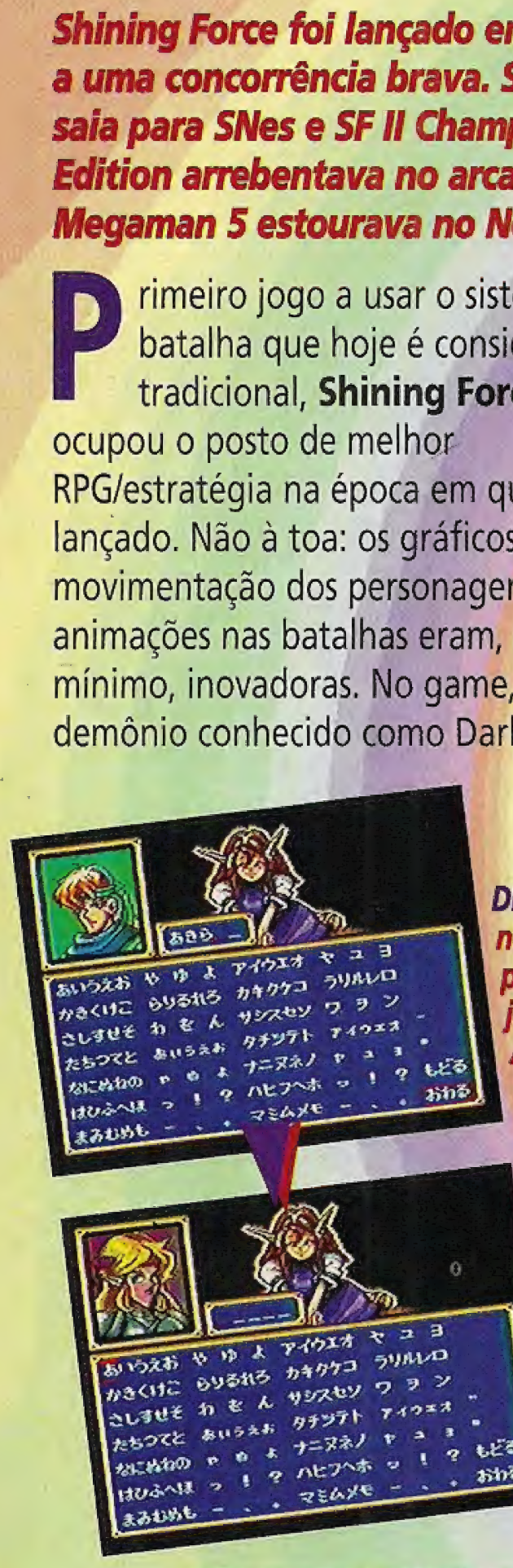
Shining Force foi lançado em meio a uma concorrência brava. Street II saia para SNes e SF II Champion Edition arrebentava no arcade; Megaman 5 estourava no Nes

Primeiro jogo a usar o sistema de batalha que hoje é considerado tradicional, **Shining Force** ocupou o posto de melhor RPG/estratégia na época em que foi lançado. Não à toa: os gráficos, a movimentação dos personagens e as animações nas batalhas eram, no mínimo, inovadoras. No game, um demônio conhecido como Dark Dragon desafiou os deuses para uma batalha. No fim, o cara se deu muito mal e sumiu. Mais de mil anos depois, o demônio voltou com outra estratégia. Agora ele quer dominar o mundo, espalhando a guerra por todos os países. Sua missão é, junto a cavaleiros, guerreiros e feiticeiros, impedir que Dark Dragon consiga dar cabo de toda a população da Terra e alcance seu objetivo.

fim

DICA: após falar com o rei você irá encontrar esses carinhas. Depois de conversar com todos volte ao castelo e fale com o rei de novo para receber algum dinheiro

DICA: deixe esse guerreiro na frente dos outros nas batalhas. Ele agüenta mais ataques que os outros e poupa seus guerreiros



DICA: para nomear todos os personagens do jogo, segure Start, A, B e C no controle 2. No controle 1, segure Start, escreva o nome e selecione End com A e C juntos

DICA: com a feiticeira e o arqueiro você poderá atacar de longe. Deixe-os um pouco distantes dos inimigos e deixe os outros mais próximos para não faltar espaço no campo de batalha

DICA: fale com esse cara, depois volte e fale outra vez com o cara que está na escada, ele vai liberar a passagem

DICA: use a magia do fogo com a feiticeira até seu MP acabar. Quando isso acontecer, coloque-a para trás dos outros guerreiros

DICA: deixe o padre sempre atrás de todos, pois ele não é bom de briga. Use-o para curar seus guerreiros

NIKA'S GAMES

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539

HIPER GAMES

Nintendo 64 Saturn Playstation
Super NES Mega Drive Game Gear
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

Rua 12 de Outubro, 58 - loja 15 - Tel: 260-1393
Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020

JCB Games

Playstation
Nintendo 64
Acessórios
Dvd's

Atendemos Locadoras e Varejos
Assistência Técnica
Despachamos Via Sedex

F: (011) 217-1186
Rua Dr. Almeida Nogueira, 41 - Penha

INTERPLAY GAMES

SUPER PROMOÇÃO EM:
Playstation, Nintendo 64
Super Nes, Cartuchos,
Acessórios e CD's

ENTREGA A DOMICÍLIO
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX
FONE: (011) 6422-5193/9911-6478/6422-5255

LOJÃO DOS GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

Cadastre-se e receba mensalmente nossa tabela

TEL/FAX:(079)224-2715/(079)988-0325

GAMESOFT

Super Mesa System

Placas:

ARCADE

TKOF 98
TEKKEN III
Marvel vs CAPCOM
Playst. Modo Habilidade

Tel (011) 875-9287
Rua Parapuã, 491
Freg. Do Ó - São Paulo - SP
02831-000

NINTENDO 64

O MUNDO DOS GAMES

FINANCIA VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

Nintendo

GAME OVER

SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX
Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224

LOCAÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

POINT games

NOVO ENDEREÇO

FONE/FAX: (011) 212-4045
R. REGENTE LEON KANIEFSKY, 456 MORUMBI - SP

TILT'S

GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 3 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 loja 21. Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 5 Pça. da Liberdade, 75 loja 28 - 1º andar
Tel. (011) 239 0099 Ramal 128

VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS

32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC
Engine • Playdia • Game Gear •
Neo Geo • Jaguar

FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Completa

·CHAVEAMENTO
·TRANSCODIFICAÇÃO
·CONSERTOS EM GERAL
·ACESSÓRIOS PARA ARCADE
·VENDAS
·TROCA

Atendemos via Sedex
p/ todo o Brasil - inclusive consertos
R: Santa Efigênia, 295 - 2o andar - Loja 215
Fone (011) 224-9418

CLASSIFICADOS

Se você quiser vender ou trocar seu videogame, escreva para a seção de Classificados da *SGP*. As primeiras cartas que chegarem à redação serão publicadas gratuitamente. Escreva para;

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue 816-5667,
Ramal 420

Aí é só DETONAR!!

SUPER GAMEPOWER

SERÁ QUE DESTA VEZ A NOVELA THE LEGEND OF ZELDA VAI CHEGAR A UM FINAL FELIZ?

VEJA NA SGP DE JANEIRO!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 56

Buck Bumble, GT 64, Choro Q 64 (**Nintendo 64**), Guardian Force (**Saturn**), Metal Gear Solid, Spyro the Dragon, Nascar '99, Colony Wars Vengeance (**P.Station**), Samurai Spirits 2 (**Arcade**), Metal Gear (**Nes**), Metal Gear 2: Solid Snake (**Msx**), Arquivo X, Need for Speed 3, Motocross Madness (**PC**)

EDIÇÃO 55

Gex 64, Nascar '99, Mission Impossible (**Nintendo 64**), Code R, Shining Force (**Saturn**), Rival Schools, Brave Fencer Musashiden, Silhouette Mirage, Future Cop (**P.Station**), Soul Calibur (**arcade**), Duke Nukem 3D, Phantasy Star III (**Mega**), Actraiser (**SNes**), Dark Earth, Mortal Kombat 4 (**PC**)

EDIÇÃO 54

Banjo-Kazooie, F-Zero X (Nintendo 64), Dracula X, GT 24 (**Saturn**), Sol Divide (**32 bits**), CC Red Alert Retaliation, Japan Gran Touring Car, Real Bout Dominated Mind, Rockman Adventure (**P.Station**), Street Fighter Zero 3, The King of Fighters '98 (**arcade**), Fatal Fury (**16 bits**), Interstate '76 Nitroriders (**PC**)

EDIÇÃO 53

Mission Impossible, Quest 64, World Cup France '98, WWF Warzone (**Nintendo 64**), Pocket Fighter, World Cup France '98 Road to Win (**Saturn**), Breath of Fire III, WWF Warzone, Pocket Fighter, Road Rash 3D, King 97, W. Eleven WC France '98 (**P.Station**) Battletoads (**SNes e Mega**), Unreal, Mith (**PC**)

EDIÇÃO 52

Banjo-Kazooie, Mortal Kombat 4, All Star Baseball '99 (**Nintendo 64**), Pocket Fighter, Shining Force III Scenario II, Super Tempo (**Saturn**), Breath of Fire III, Pocket Fighter, Mortal Kombat 4, Riven, Theme Hospital (**P.Station**), Rockman Forte (**SNes**), Comix Zone (**Mega**), Die By Sword, Balls of Steel (**PC**)

EDIÇÃO 51

Quake, Bomberman Hero, World Cup '98, Forsaken (**Nintendo 64**), Quake, DarkStalkers 3 (**Saturn**), Parasite Eve, San Francisco Rush, World Cup '98, Deathtrap Dungeon (**P.Station**), Mortal Kombat 4 (**arcade**), Real Bout 2 (**Neo Geo**), Starcraft, Star Wars Rebellion (**PC**), NBA Jam (**SNes** e **Mega**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER

ANO 4 - Nº 57 - DEZEMBRO DE 1998

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre, André Oka, Ricardo Ponsirenas, Spencer Stachi (**jogos**), Maximilian Winter (**texto**), Fernanda do Val (**arte**)

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE
Diretor: Alaor Machado
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Fernando Porrino, Tauana Ramos, Ana Henriette, Jorge de Oliveira

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, telefax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (061) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A – Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 – Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868- 3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br ou ligue para a nossa Central de Atendimento.
O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S.Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo, Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

GAME OVER

Entre um game e

outro detone um Nutry.

A barra de cereais e frutas 100% natural.

Rico em vitaminas e sais minerais.

Nutry dá a você energia pra passar à próxima fase.

nutrimental®

O SABOR DO BRASIL

SPORTS ARCADE
ULTIMATE FIGHTING

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

STREET FIGHTER ZERO 3

RETRO AVENGERS

DOIS CAMPEONATOS SIMULTÂNEOS
OS MELHORES JOGADORES
PREMIAÇÃO RADICAL
CAMPEONATO DE COMBOS
FOTOS COM AS PERSONAGENS
DOIS DIAS DE PURA ADRENALINA.

E VOCÊ?
VAI FICAR DE FORA?

DIAS 12 E 13 DE DEZEMBRO
PEGUE SEU REGULAMENTO NAS LOJAS SPORTS ARCADE OU NO NOSSO SITE
WWW.SPORTSARCADE.COM.BR

The Ultimate Sports Arcade Game Center

AV. PAULISTA 989 - AV. PAULISTA 1405 - R. BARÃO DE ITAPETININGA, 68 - R. SÃO BENTO, 67

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com